

HAHMOJEN KONSEPTOINTI

CHANGELING

PELIPROJEKTIIN

LAHDEN
AMMATTIKORKEAKOULU
Muotoilu- ja media-ala
Medianomi
Opinnäytetyö
Kevät 2018
Ella Lyytikäinen

Lahden ammattikorkeakoulu
Medianomin koulutusohjelma
LYYTIKÄINEN, ELLA

HAHMOJEN KONSEPTOINTI CHANGELING-PELIPROJEKTIIN

Medianomin opinnäytetyö, 64 sivua, 12 liitesivua

Kevät 2018

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ	4	2 PROJEKTI	2.4 Muut pääviholliset	36
ABSTRACT	4	2.1 Peikot	2.4.1 Surma	
1 JOHDANTO		2.1.1 Tarinat pohjana	2.4.1.1 Tarina	37
1.1 Alkusanat	6	2.1.2 Lajin luominen	2.4.1.2 Konseptin kehitys	38
1.2 Changeling-projekti	7	2.1.3 Anatomisen pohjan kehittäminen	2.4.1.3 Hiominen	41
1.2.1 Juoni	7	2.2 Protagonisti	2.4.2 Iku-turso	
1.2.2 Vaihdokkaista	8	2.2.1 Päähahmon tarina	2.4.2.1 Tarina	43
1.2.3 Taustoitus	8	2.2.2 Konseptin kehitys	2.4.2.2 Konseptin kehitys	44
1.2.4 Tyyli ja rajoitukset	9	2.2.3 Hiominen	2.4.2.3 Hiominen	46
1.3 Konseptitaide		2.3 Pääantagonisti	2.4.3 Kokko	
1.3.1 Pelialalla	11	2.3.1 Pääantagonisti tarina	2.4.3.1 Tarina	48
1.3.2 Thumbnailing	13	2.3.2 Konseptin kehitys	2.4.3.2 Konseptin kehitys	50
1.3.3 Siluetit	14	2.3.3 Hiominen	2.4.3.3 Hiominen	52
1.3.4 Valöörimaalaus	15		2.5 Muut hahmot	56
1.3.5 Väreistä	16		2.5.1 Ystävälliset sivuhahmot	57
1.3.6 Tarinan tuominen konseptiin	17		2.5.2 Viholliset	58
			3 Yhteenveto	60
			LÄHTEET	63
			LIITTEET	65

Tiivistelmä

Työssä tutkittiin päähahmojen konseptoimista harrastukselliseen peliprojektiin. Työn tarkoituksena oli oppia hahmokonseptoimiseen liittyviä tekniikoita ja hioa taitojani konseptitaiteilijana. Ensimmäisenä ennen itse projektin aloittamista tutkittiin konseptitaiteessa yleisimmin käytettyjä tekniikoita, ja niiden toimintaa kuvattiin osiin purettuna. Tutkinnallisen osuuden jälkeen niitä sovellettiin lopulliseen projektiin, eli hahmojen konseptoimiseen, mutta tärkeimpänä työkaluna käytettiin silti kunkin hahmon tarinaa. Ensimmäisenä konseptoititiin päähahmon laji, ja sitten päähahmo. Tämän jälkeen siirryttiin pelien päävihollisiin. Jokainen hahmoista kävi läpi prosessikuvatun muotoutumisen ensimmäisistä luonnoksista viimeistellyksi hahmokonseptiksi. Lopullisena tuloksena hahmoista tehtiin viimeistellyt illustraatiot. Projektin toteuttamisen jälkeen arvioin saavuttamiani tuloksia, ja tein niistä johtopäätelmät tuleviin projekteihini ja työurani suuntaukseen.

Avainsanat: konseptitaide, hahmosuunnittelu, peliala, pelitaide

Abstract

In this work I explored the concepting progress of main characters for a personal game project. The goal was to learn and understand the tools used for character concepting, and to refine my skills as a concept artist. Before starting with the project I studied different techniques of character concepting, and dismantled their principles to understand how they work. After this I used them to build the characters, but kept their stories as the most important component. First I built the main characters race, then the character itself. After that I started working with antagonist and other foes. Each of the characters went through a long process from a first sketch to finalised character concept. As a final step I illustrated the characters for final keyshots. After finishing the project I evaluated my outcomes, and reflected what I've learned on possible future projects and career plans.

Key words: concept art, character concepting, game industry, game art

JOHDANTO

1.1 Alkusanat

Kun viimein tuli aika miettiä opinnäytetyöni aihetta, olin alusta asti varma siitä, että halusin sen jotenkin liittyvän peleihin. Urahaaveeni oli pitkään ollut peliala, sillä olen aina pitänyt videopeleistä ja pelannut kaikenlaista pienestä pitäen. Halusin siis kehittyä tulevana pelintekijänä, ja hioa sekä analysoida niitä taitojani, joita ammatissani mahdollisesti tulisin tarvitsemaan. Ensimmäinen ajatukseni oli hahmon rakentaminen konseptikuvasta 3D-malliksi, tulevaisuuden työnhakua ajatellen. Se ei kuitenkaan tuntunut niin sopivalta, eikä se olisi ollut vahvuusalueellani. Minun olisi pitänyt lähteä opettelemaan lukuisia asioita ennen kuin pääsisin edes alkuun. Yritin miettiä 2Dhen painottuvaa projektia, joka sopisi opinnäytetyön määrittämän projektin puitteisiin omista maailmanluontitarinoideni lähtökohdasta, mutta kyseiset työt ovat vielä hyvinkin vaiheessa. Päätin kuitenkin valita sellaisen projektin, jonka saisin hyvin valmiiksi opinnäytetyön aikarajassa.

Painiessani päättämättömyyteni kanssa tulimme koodaamista opiskelevan ystäväni Nean kanssa miettineeksi yhteistä projektia, jolla voisimme kartuttaa portfolioitamme sekä oppia uutta pelien tekemisestä. Olemme molemmat hyvin kunnianhimoisia, joten ainakin alkuasetelmissa tiimimme koostuisi vain kahdesta henkilöstä. Tapasimme ensimmäisen kerran idean tiimoilta Cafe Javassa, ja juttelimme useita tunteja. Brainstormasimme useita ideoita, jotka sitten kuitenkin paisuivat isommiksi projektiajatuksiksi. Lopullinen ideamme oli genreltään 2D platformeri, jossa olisi myös taistelumeکانikka. Ystäväni ei halunnut lähteä suoraan tekemään 3D-projektia, sillä hänellä ei ollut sellaisen koodaamisesta vielä oikein minkäänlaista tuntumaa, ja 2D projekti sopi minullekin mainiosti; pääsisin harjoittelemaan animaatiota ja konsepteja. Päädyimme lopulta fantasiateemaan, ja lähdimme suunnittelemaan skandinaavista seikkailua.

Keskustelimme messengerissä ideasta ja sen vaiheista paljon. Minä käsikirjoitin tarinaa ja Nea mietti pelimeکانikkoja. Pian puhuimme kuuluisassa Z-junassa Helsinkiin poikaystäväni kanssa ideoista opinnäytetöihimme. Olen huomannut, että asioiden brainstormaaminen jonkun kanssa auttaa paljon ajatteluprosessiani, ja uudet näkökulmat ovat aina tervetulleita. Siellä junassa tajusin, että voisin yhdistää pian alulleen pääsevän peliprojektimme sekä opinnäytetyön. Pääsisi hyvin alkuun projektissa, ja voisin dokumentoida oppimani ja tulokseni kätevästi opinnäytetyön muotoon.

Pureskeltuani ideaa jonkin aikaa esitin sen ystävälleni, ja hän hyväksyi sen heti. Olin innoissani, että pääsen konseptoimaan projektiamme näin nopeasti, ja lähdin heti suunnittelemaan työnsarakaani. Kuitenkin, aloitettuani opinnäytetyöni projektimme muuttui tyylillisesti 2Dstä 3Dhen, mutta onneksi muutos tuli kohtuu aikaisessa vaiheessa. Muutos vaihtoi jonkin verran suunnitelmiamme, mutta opinnäytetööhöni se ei vaikuttanut kovinkaan paljoa.

1.2 Changeling-projekti

Changeling on minun ja ystäväni Nea Valtosen aloittama kahden ihmisen peliprojekti, jossa minä olen vastuussa taiteesta ja Nea koodista. Suunnittelemme pelin yhdessä. Aloitimme tämän projektin molempien innostuksesta pelien tekemiseen, ja tahdomme tehdä portfolioihimme materiaalia, jolla voimme näyttää ammatillisen osaamisemme. Tärkein tavoite projektissamme on silti sen oppimisprosessi; emme siis pyri tekemään täydellistä peliä, vaan enemmänkin virheitä ja oppimaan niiden kautta. Pyrimme kuitenkin seuraamaan vaistojamme kehityksen edetessä, ja jos suunnitelmamme menee pieleen tai jos ne huomataan toteuttamiskelvottomiksi, olemme valmiit korjaamaan projektia.

Tämä opinnäytetyö keskittyy minun osaani projektista, ja pureutuu tarkemmin nimenomaan päähahmojen konseptoimiseen, ennen kuin niistä tehdään valmiiseen peliin lopullisia versioita. Pyrin avaamaan konseptointia tarinalähtöisemmällä tavalla, kuin miten sitä on usein käsitelty, ja lisäämään omaa näkökulmaani sen työvaiheisiin ja välineisiin.

1.2.1 Juoni

Changelingissä seurataan nuorta metsänpeikkoa, joka tuotiin ihmiskylään vaihdokkaana. Vaihdetun lapsen äiti ei kuitenkaan halunnut surmata vaihdokaspeikkoa, vaan piti tämän sen sijaan omanaan. Nyt, kun peikko on täysi-ikäinen eikä kylällä ole enää mahdollisuutta elättää tätä huonon sadon vuoksi, tämä ajetaan pois. Hän lähtee etsimään alkuperäistä laumaansa, josta itse varsinainen peli käynnistyy.

**“ En nyt tuota tunnekkanna,
Enkä arvata älyä,
Mist’ oot, Hiisi, hingannunna,
Perkele, perehtynynnä “**

Suomen kansan muinaisia loitsurunoja, runo 5 c

1.2.2 Vaihdoikkaista

Skandinaavisen taruston mukaan peikot veivät joissain tapauksissa kastamattomia lapsia mukanaan, ja toivat tilalle omia pentujaan (Eilola 2002, s11). Vaihdoikkaat saattoivat olla alikehittyneitä tai epämuodostuneita, ja jäädä jälkeen normaalista kehityksestä, mikä omassa tarinassamme heijastuu päähenkilöpeikon taitamattomuudessa oppia ihmiskieltä ja erilaisesta, ihmisille poikkeavasta ruumiinrakenteesta. Vaihdoikkasitys liittyi vahvasti lapsen vaaraperiodiin; tänä aikana, joka kattaa yleensä ensimmäisen elinvuoden, lapsen katsottiin olevan altis ulkopuolisille vaaroille ja tarvitsi suojelua (Eilola 2002, s11). Suurilta osin lapsen joutumisen vaihdoikkaaksi oletettiin johtuvan äidin huolimattomuudesta, jolloin lapsen vaihtamiseen tuli tilaisuus.

Joissain tapauksissa uskottiin, että vaihdoikkaan pystyi palauttamaan ja saamaan oman lapsensa takaisin. Näistä uskomuksista yleisimpiä on, että vaihdoikka piti viedä takaisin metsään, jotta sen alkuperäinen äiti pystyisi hakemaan lapsen luokseen, ja tuomaan ihmisvauvan takaisin.

1.2.3 Taustoitusta

Pelin maailma on skandinaavinen ja keskiaikainen sillä poikkeuksella, että kaikki taruolennot ja jumalat ovat olemassa ja osana maailman arkea. Emme pyri nimeämään olemassa olevia paikkoja, vaikka peli sijoittuukin Skandinavian alueelle, välttyäksemme ristiriidoilta matkustuksen ja siihen vievän ajan sekä aikakauden vaikutuksen takia. Pyrimme silti tuomaan peliin tuttujakin elementtejä, kuten historiallisesti paikkaansa pitäviä rakennelmia ja vaatteita, jotta pelissä tulee säilymään realistinen pohja. Perusoletus ihmisistä on, että he kaikki tietävät muidenkin olentojen olemassaolosta. Heille on siis arkipäiväistä tietoa esimerkiksi peikkojen hyökkäykset tai että yksi kyläläisistä on saanut ihmissuden pureman; ne kuuluvat heidän maailmaansa.

**“ Mieleni minun tekevi,
Aivoni ajattelevi,
Mieli mennä metsolahan,
Havulinnan liepehille,
Metsän tyttöjen tyköhön,
Salon piikojen pihoille,
Juomahan salon simoa,
Metsän mettä maistamahan,
Mieluisassa metsolassa,
Tarkassa Tapiolassa “**

Suomen kansan muinaisia loitsurunoja, runo 71 a

1.2.4 Tyyli ja rajoitukset

Alkuperäinen suunnitelmamme oli, että peli ‘kuvattaisiin’ sivustakatsottuna 2Dnä, jonka seurauksena hahmojen konseptin tärkein toimivuus määrittyi siluettista ja sen ymmärrettävyydestä. Päämekaniikkana oli hahmon liikkuminen oikealta vasemmalle sekä ylös ja alas. Myös taistelu tapahtuisi tästä näkökulmasta. Hieman myöhemmässä vaiheessa projektia päädyimme kuitenkin muuttamaan pelimme visuaalisen tyylin 3Dksi, kolmanesta persoonasta pelattavaksi seikkailu- ja tutkimuspeliksi. Tämä tapahtui siksi, että ilmeisesti 3Dn tekninen toteutus sopisi loppujen lopuksi kuitenkin paremmin Nean opiskeluun ja minä olen itse kiinnostuneempi opettelemaan mallintamista ynnä muuta saatua opinnäytetyöhön liittyvän materiaalin tehtyä.

Tyylillisesti päädyimme pyrkimään kirkasväriseen ja selkeään, mutta ei kuitenkaan liian kevyeen naiiviin taiteelliseen tyyliin. Itse haluaisin lisätä tähän vielä realismia, mutta loppujen lopuksi tämä voidaan määritellä vasta pelin tuotannossa. Teen kuitenkin konseptini parhaan näkemykseni mukaan.

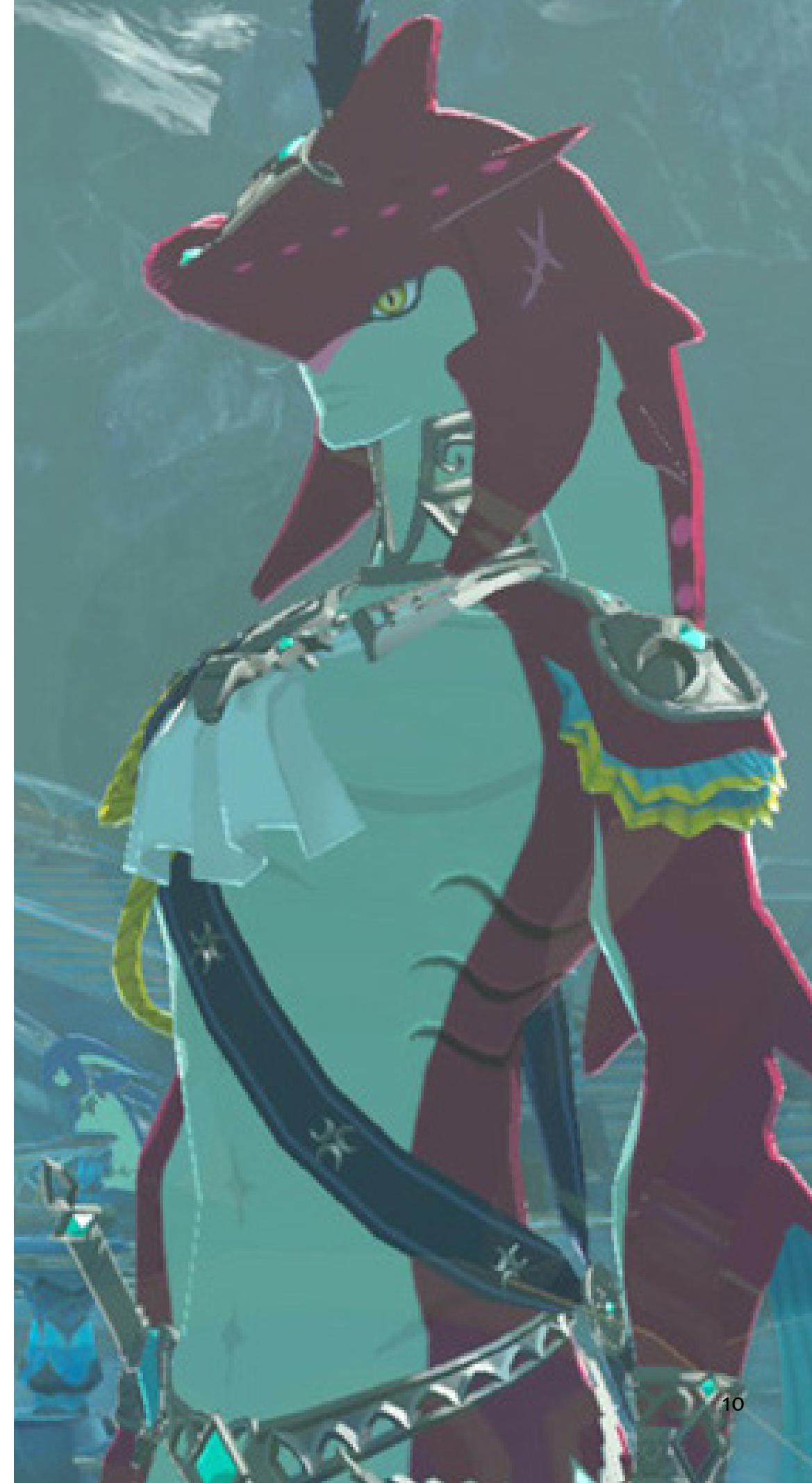
Ylempänä on kuvakaappaus Ori and the blind forestista, kauniista 3D-platformerista, jossa on upeat taustat ja päähenkilöllä ilmavat ja lennokkaat liikkeet. Alempana on kuvankaappaus Dragon Age Inquisitionista, upeasta exploration adventure- pelistä, jonka grafiikat ovat jotakin tyylitellyn ja realistisen väliltä.





Pelin hahmojentyylillisenä inspiraationa aion käyttää näitä kuvia. Hahmot ovat yksinkertaisista ja karrikoiduista muodoista rakennettuja, mikä auttaisi varsinkin siluettien rakentamisessa. Yksinkertaiset varjot helpottavat animointia ja liioitellut muodot tuovat hahmoille myös tunnistettavuutta. Tämänkaltaista tyyliä aion käyttää, kun suunnitellamme oli vielä 2D peli.

Tyylin muututtua 3Dksi, haluan silti pysyä tällaisissa tyylitellyissä hahmoissa, vaikka lisäisinkin niihin piirustuksisani realistisuutta.



1.3 Konseptitaide

1.3.1 Pelialalla

Konseptitaide on lopullisen projektin ulkonäön suunnittelua taiteen keinoin, ja se on mukana pelialalla aina alun testeistä lopun hiontavaiheeseen saakka. Yleensä konseptitaide mielletään 2D-taiteena, mutta sitä voidaan tehdä myös 3D:nä. Tässä opinnäytetyössä keskityn kuitenkin 2D-piirustuksiin ja beauty shot- kuvituksiin. Konseptitaidetta tehdään usein ennen projektia ennen varsinaisen tuotannon aloittamista. Opinnäytetyössäni keskityn hahmojen konseptoimiseen ja sen analysointiin, mutta konseptitaide käsittää monta osaa aina taustojen ja proppien konseptoinnista hahmoihin ja erikoisefekteihin. Peleissä konseptit pitää rakentaa jatkuvaa tarkastelua kestäviksi. Varsinkin 3D-peleissä on tärkeää, että konsepti toimii jokaisesta tarkastelukulmasta. Pelaajan pitää jaksaa palata pelin pariin aina uudestaan ja uudestaan, jolloin lopulliset tuotteet eivät voi olla pelikokemusta häiritseviä tai liian tylsiä. Ennen projektiani käyn läpi joitain konsepteja tehtäessä käytettäviä työkaluja.

Nämä työvaiheet ovat kuvattu hahmojen konseptoimisen näkökulmasta, ja niitä saatetaan käyttää hieman eri tavalla tai eri järjestyksessä taustojen, key-artin tai proppien konseptoimisessa.



UBISOFT

Copyright ©Ubisoft Entertainment. All rights reserved

Hahmojen konseptointi on täysin oma taiteenlajinsa. Ennen kuin konseptointi tai luonnostelu kannattaa aloittaa, tulevaan hahmoon kannattaa ensin tutustua mahdollisimman hyvin. Aloittaa voi esimerkiksi simppleillä kysymyksillä; mikä on hahmon nimi? Minkä ikäinen tämä on? Missä tämä asuu, ja millä aikakaudella? Mikä on hänen ammattinsa? Lisäämällä vastaavanlaisia kysymyksiä oppii tuntemaan hahmoa, ja saa paremman pohjan ennen varsinaisen visuaalisen suunnittelun aloittamista. Mitä enemmän kysymyksiä ja vastauksia löytyy tässä vaiheessa, sen parempi. Olennaista on myös miettiä, mille alustalle hahmo loppujen lopuksi sijoittuu. Tässä tapauksessa pelihahmolla on verrattuna paljon vapauksia, mutta jos hahmo esiintyisi vain puhelimen kokoisella näytöllä, liiat yksityiskohdat saattaisivat helposti puuroutua (Silver, 2017).

Hyvän hahmodesignin pitäisi olla simppeli ja informatiivinen (Silver, 2017). Simppelisti kuvattuna hahmokin on vain tietyllä tavalla kasaan järjestettyjä muotoja, jotka voi tunnistaa tietyksi hahmoksi. Kun päämuodot ovat paikallaan, toimivan designin voi joissain tapauksissa tunnistaa vain niistä. Mutta entä sitten taustat? Ja esineet?

Käyn nopeasti läpi taustojen ja esineiden konseptoinnista verrattuna hahmojen konseptointiin. Joissain tapauksissa tiettyjä tapahtumapaikkoja voisi myös ajatella hahmoina. Changelingin tapauksessa itse metsä voitaisiin teoriassa luetella hahmoksi; se on tunnistettava ja silläkin on luonnetta. Se muuttuu ja käyttäytyy tietyllä tavalla verrattuna pelaajaan, ja se on olennainen osa tarinaa, eli teoriassa yksi päähahmoista. Taustoja miettiessä pitää kuitenkin ottaa huomioon myös hahmot; miten tausta toimii verrattuna hahmoihin? Ovatko ne samaa tyyliä? Entä värimaailma? Valaistus? Näiden havainnoimiseen käytetään usein thumbnailausta, jonka selitän seuraavalla sivulla, jonka jälkeen ne muutetaan color keyiksi. Color keyitä käytetään suurimmaksi osaksi elokuvateollisuudessa, mutta myös peleissä olennainen osa on taustojen ja ympäristön tunnelma, joka luodaan suureksi osaksi värien ja valaistuksen kautta. Kun color key on tehty, siirrytään taustan hiontaan sille sopivalla tavalla.

Esineiden konseptointi puolestaan voi muistuttaa paljonkin hahmojen konseptointia, ja niihin käytetäänkin pitkälti samoja tekniikoita. Joidenkin esineiden tarkoitus ei silti välttämättä ole herättää pelaajan mielenkiintoa, vaan tarjota miellyttävän näköistä materiaalia pelaajan keskittyessä muuhun. Poikkeuksiakin on. Esimerkiksi hero propeiksi kutsutut esineet ovat juurikin tarkoitettu herättämään pelaajan huomio. Näillä on yleensä taustalla jokin tärkeä ympäristöstä kertova tarinaelementti, ja ne ovat yleensä näkyvästi esillä kentissä. Toisaalta hero propin voi myös 'piilottaa'. Pelaaja voi esimerkiksi löytää tärkeän tarinaa avaavan esineen jostain hieman syrjästä, jos edes löytää tämän. Tässä tilanteessa proppi ei saa kuitenkaan olla liian tärkeä pelin kannalta sillä pelaaja ei välttämättä löydä sitä.



1.3.2 Thumbnailing

Tämä on konseptitaiteessa tärkeä ensimmäinen vaihe, ja kullannarvoinen varsinkin tuotannollisessa projektityössä, jossa vauhtiin pitää päästä nopeasti. Tämä on aloitus, jossa taiteilija itse päättää konseptin aiheen, tai sitten hän saa sen muualta. Kun aihe tai inspiraatio on selvä, taiteilija alkaa piirtämään nopeasti erilaisia nopeita piirroksia. Thumbnailauksen päämääränä onkin ideoiden nopea iteroiminen ja kehittyminen lopulliseen uniikkiin designiin. Se myös antaa tietynlaisen vapauden paneutua vain designiin, kun lopulliseen teokseen tai tekniikkaan ei tarvitse erikseen keskittyä (CAE, 2018).

Aika per thumbnail voi olla puolesta minuutista kymmeneen minuuttiin, aiheesta ja taiteilijasta riippuen. Tässä työvaiheessa määrä on parempi kuin laatu, ja ammattilaiset saattavat tehdä näitä useita kymmeniä, ellei jopa satoja päivässä. Työvaiheen ideana onkin mahdollisten konseptien nopea varioiminen; taiteilija luonnostelee erilaisia kuvakulmia, värejä, muotoja, kokoja ja ominaisuuksia, ilman että miettii niitä liikaa (CAE, 2018).

Lopullisten thumbnailien määrä yhteen aiheeseen on yleensä 5-20. Kun lopullisista ideoista on valittu pari kandidaattia, voidaan niille jo lähteä lisäämään hieman yksityiskohtia. Usein tätä tehdään jo jonkin verran ennen siirtymistä siluetteihin, mutta välillä näitä työvaiheita tehdään myös samaan aikaan.

Tätä tekniikkaa käytetään useimmiten taustojen ja ympäristön konseptitöihin, tai yksittäisiin illustraatioihin. Hahmojen thumbnailaukseen käytetään jo usein seuraavaa kahta työvaihetta, tai niiden sekoitusta.



1.3.3 Siluetit

Siluettien tekeminen on ehdottomasti yksi tärkeimmistä tekniikoista konseptitaiteilijoilla, varsinkin hahmojen kanssa työskennellessä. Se on eräänlainen thumbnailauksen alakategoria, mutta luettelen sen tässä tapauksessa erilliseksi tekniikaksi.

Siluetilla työstetty muoto on ehkä tärkein osa olennon ulkonäköä. Jos hahmossa on liikaa yksityiskohtia, se on helposti liian sekava ja katsojalle epämiellyttävä. Juuri siluetteja työstäessä aikaa ei tuhlaannu turhaan yksityiskohtien hiomiseen, vaan nimenomaan kokonaisuuden suunnitteluun ja näkemiseen. Mielenkiintoinen siluetti tekee hahmosta helposti tunnistettavan ja katsojalle mielenkiintoisen; tällöin hahmosta näytetään vain olennainen ja tärkein (Kauppinen, 2014). Kiinnostava siluetti onkin toimivan konseptin avain.

Tässä työvaiheessa hahmosta joko tehdään mustia piirroksia tai testataan jo valmiina olevia piirroksia, jotka muutetaan täysin mustaksi, jolloin vain simppele siluetti paljastuu. Siluettitekniikka voi jopa osittain korvata thumbnailauksen tai yhdistää siihen. Siluettien pohjana voi myös käyttää valokuvia, joka muutetaan mustaksi ja jota sitten käytetään pohjana hahmolle. Jotkin konseptitaiteilijat saattavat tehdä tätä ja thumbnailausta samaan aikaan, tai sitten valita jonkin thumbnailin ja lähteä siitä hiomaan hyvää siluettia.

Kun siluetteja on luotu tarpeeksi, on hyvä asettaa ne pienikokoisina vierekkäin vertailtavaksi. Usein yksinkertaiset muodot osoittautuvat voimakkaimmiksi vaihtoehdoiksi, ja lopullinen muoto valitaan (Kauppinen, 2014).



1.3.4 Valöörimaalaus

Siluetin valitsemisen jälkeen voidaan aloittaa siluetin tulkitsemisen ja siinä kuvattavan hahmon tarkempi luonnostelu (Kauppinen, 2014). Siluetteja voi olla tässä vaiheessa silti vielä useampi kuin yksi, jolloin kaikkia niistä lähdetään työstämään eteenpäin. Siluetteja voi tässä vaiheessa vielä muokata, mutta tärkeintä on silti säilyttää valittujen siluettien vahva muoto (Kauppinen, 2014).

Usein siluettia lähdetään tutkimaan ja elävöittämään vaaleammilla harmailla, jotka kertovat värien valoisuusarvoista. Tällöin konseptiin voidaan lähteä suunnittelemaan jo tarkempia yksityiskohtia. Jotkut taidelijat lähtevät heti työskentelemään värien kanssa, mutta tarkistavat silti usein töidensä valoisuusarvot tekemällä kuvan hetkeksi mustavalkoiseksi kohtuu usein ennen tarkempaa viimeistelyä.

Tässä työvaiheessa hahmosta voidaan myös tehdä useampi variaatio samasta siluetista. Tällöin hahmolle saatetaan maalata esimerkiksi erilaisia vaatteita tai haarniskoita. On myös tärkeää heitellä ideoita vapaasti ja kokeilla erilaisia mahdollisuuksia, vaikka ne tuntuisivatkin kummallisilta. Tämä on myös eräänlaista tutustumista hahmoon. Kun siluettivaiheessa päätettiin anatomiasta ja asennosta, nyt kyse on yksityiskohdista; miksi hahmolla olisi päällään rikkinäinen vaate, miksi hän kantaisi kirjaa, miksi tällä on yllään jonkin suvun vaakuna. Näitä asioita on olennaista miettiä hahmon kehityksen ja tarinan kannalta, ja ne onkin syytä kirjata ylös.

Kun yksityiskohdat on saatu valööreilla kuosiin ja näistäkin on lopullinen versio, voidaan siirtyä viimeiseen vaiheeseen, eli hahmon värittämiseen.



1.3.5 Väreistä

Kun harmaat valöörit ovat kohdillaan, on aika siirtyä hahmon värittämiseen. Hahmon värittäminen aloitetaan usein päättämällä tälle väripaletti, joka koostuu pääväristä, sekundääriväreistä ja korostusväreistä. Yksi hyvä tapa värien valintaan on valita pääväriksi yksi voimakas väri, ja sen jälkeen sekundääriväreiksi kyseisen värin vastaväriä lähellä olevat harmaampaan taittuvat värit. Tällöin voimakkaat saturoidut värit eivät riitele keskenään, vaan sekundäärivärit tukevat pääväriä, kuten hyvässä konseptissa kuuluukin (Brunet, 2013).

Kun paletin värit siirretään hahmoon, taiteilijan pitää ottaa huomioon kiinnepisteet. Jos esimerkiksi varovaisempaa sekundääriväriä käytetään hahmon tärkeässä kiinnepisteessä, se ei erotu ollenkaan. Esimerkiksi viereisessä kuvassa Tracerin hahmon 'tärkein' osa on hänen rinnassaan kiinni oleva kone chronal accelerator. Siksi siihen on käytetty vahvaa korostusväriä, jotta se erottuisi sekundääriväreillä värjätystä takista.

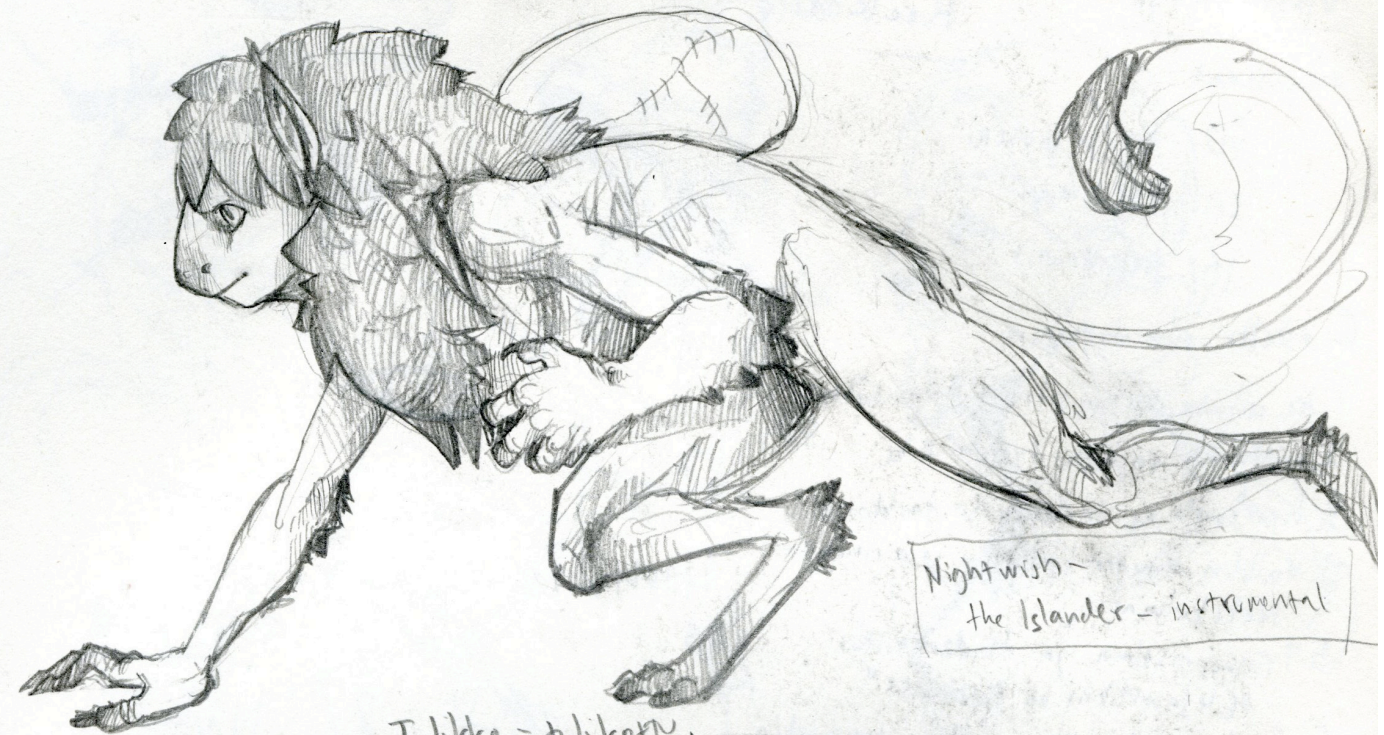
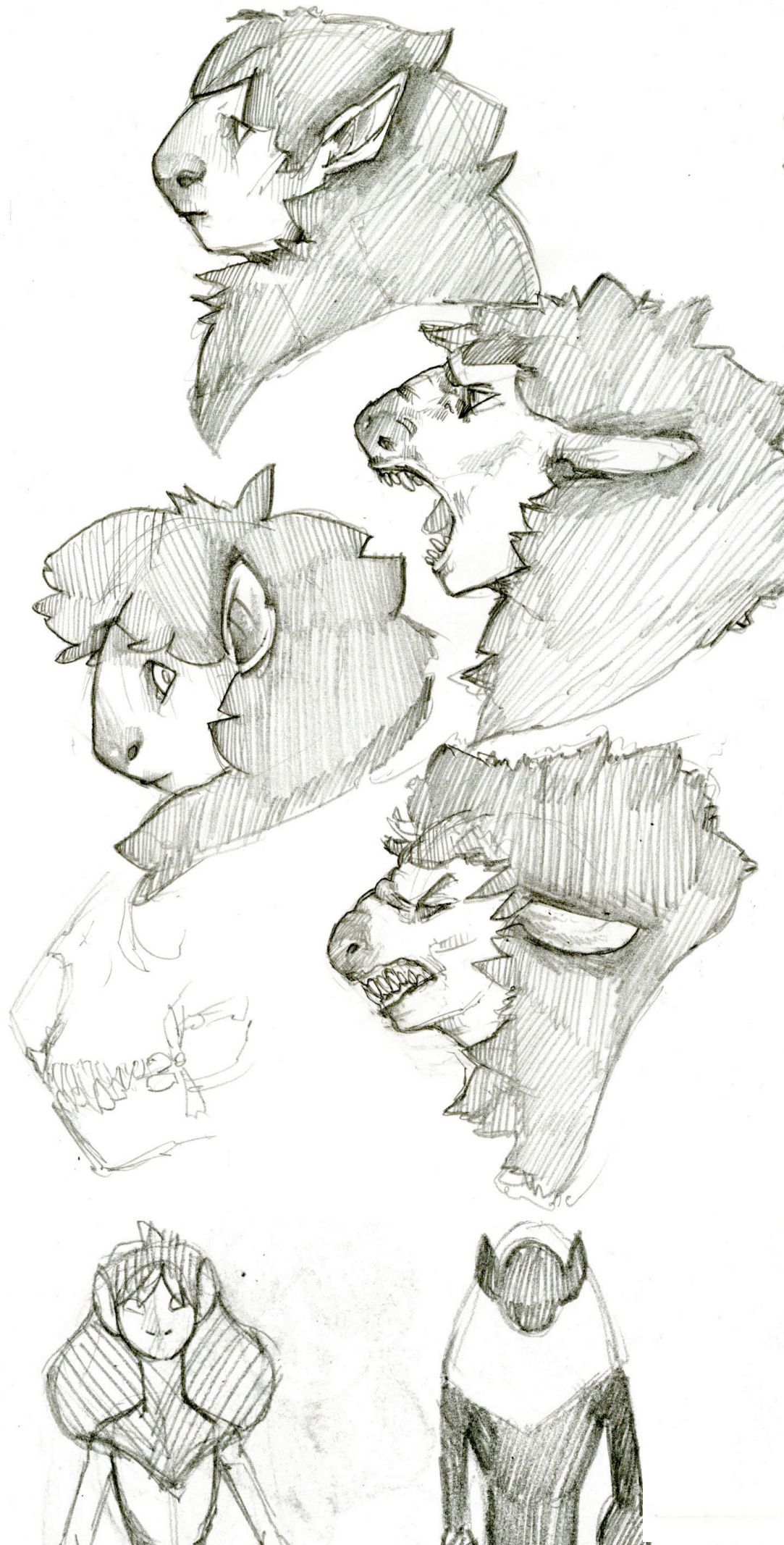
Yleinen käytetty tekniikka on aloittaa overlay-layerilla suoraan harmaasävykuvan päälle, ja hioa siitä pidemmälle aina erillisille layereille. Näin harmaasävykuvista voi tehdä monta erillistä versiota ja kohtuu nopeasti. Toinen Photoshopin mahdollistama tekniikka on käyttää gradient map-toolia, jolla perusvärit saadaan nopeasti päätettyä. Tämänkin tekniikan kanssa on silti useimmiten hyvä olla jo jonkinlainen valmis väripaletti.

Suuri osa värien päättämisestä onkin koko konseptin tutkailua ja värien vertaamista suurempaan kokonaisuuteen, oli se sitten ympäristö tai jokin muu vaikuttava tekijä.

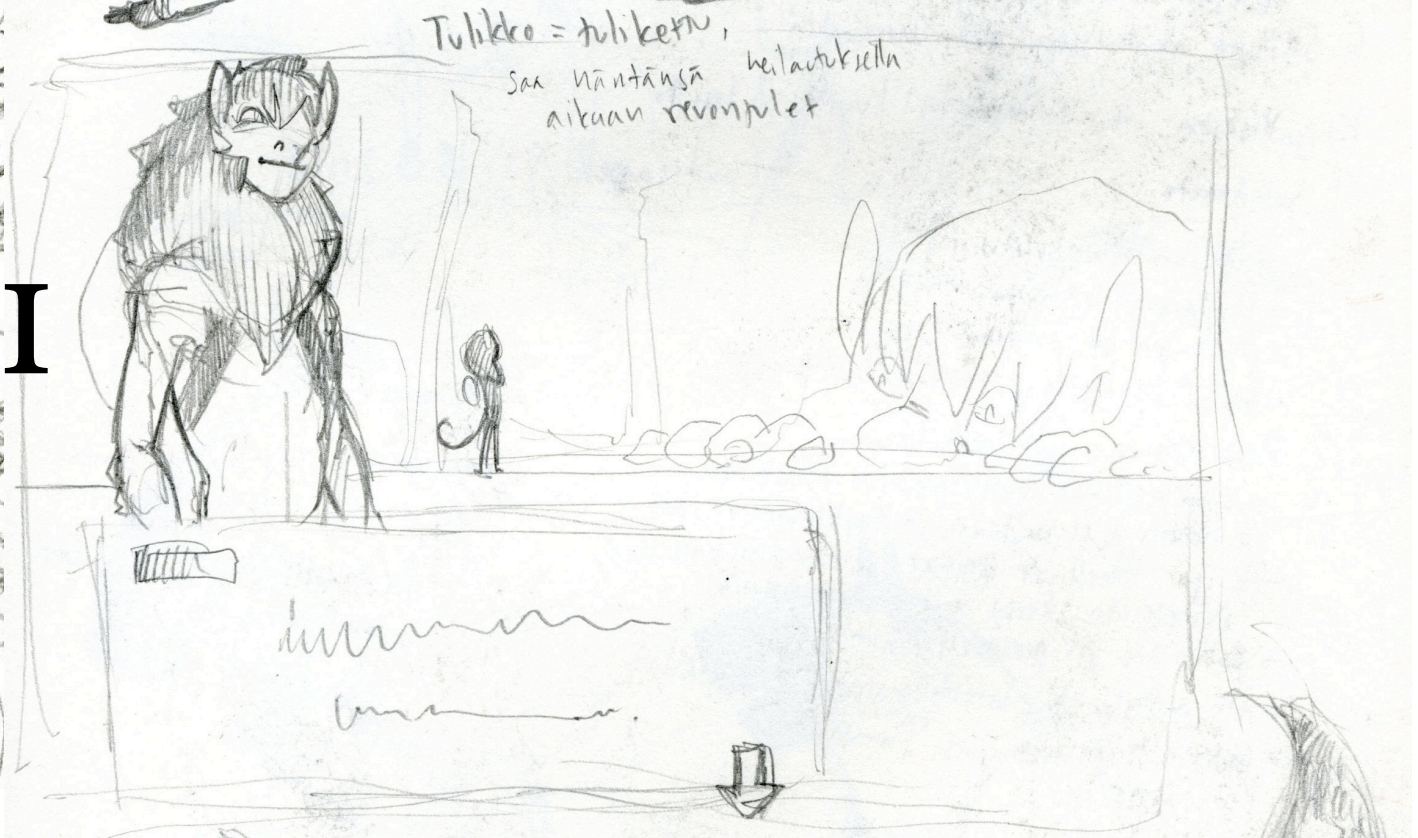


1.3.6 Tarinan tuominen konseptiin

Tämä on vaihe, jota itse henkilökohtaisesti olen nähnyt todella vähän konsepteissa. Yksi syistä saattaa yksinkertaisesti olla se, että konseptitaiteilijat eivät tahdo tuoda omaa tarinaansa tekemiinsä piirroksiin, tai sitten se että pelitaloissa joku muu saattaa päättää tarinoista taiteilijan puolesta. Itse haluaisin silti löytää tätä enemmän. Suuri osa näkemistäni konsepteista on vain kuva, kuvan nimi ja vuosiluku, eikä mitään muuta. Sekä hahmoissa, propeissa että maisemissa. Tämä on ikävää, sillä itse haluan aina lisätä tekemääni piirrokseen jonkin tarinan; miksi jonkun vasemmassa olkapääsuojuksessa on puremajälkiä, miksi lihankuivaustangossa roikkuu vain sinisiä kaloja. Haluan kuulla tarinat konseptien takana, enkä vain nähdä kaunista kuvaa ja valintoja, jotka on tehty vain kosmeettisista syistä. Mekin näytämme ihmisinä joiltakin pohjautuen elämämme valintoihin, ja juuri tuon elämän haluan näyttää myös tekemissäni hahmokonsepteissa.



Nightwish -
the Islander - instrumental



PROJEKTI

2.1 Peikot

2.1.1 Tarinat pohjana

Suurimmalle osalle suomalaisista sana peikko tuo varmasti ensimmäiseksi mieleen Muumipeikon tai Röllin, mutta tässä opinäytetyössä käsittelen peikkoja metsissä elävinä olentoina skandinaavisen mytologian lähtökohdista. Uskottiin, että peikot olivat rumia ihmismäisiä olentoja, joita oli useita eri kokoja, aina jättiläismäisistä pikkuruisiin. Suuressa osassa taruista peikoilla oli jonkinlainen turkki ja häntä.

Ehkä kuuluisimpia peikkoa kuvaavat teokset ovat John Bauerin tekemät piirustukset ja maalaukset. Olen aina pitänyt Bauerin töistä, ja hän ilmaisee peikot niissä hyvin inhimillisinä olentoina, eikä vain rumina otuksina, joita ihmiset pelkäävät. Oma kiinnostukseni peikkoihin lähti luettuani Johanna Sinisalon Ennen auringonlaskua ei voi (2001). Hän kertoi peikoista uudella tavalla ja teki tarinansa peikkopäähenkilöstä todella todentuntuisen, mutta kuitenkin erottuvan. Nykyinen 'peikkokäsitykseni' onkin vahvasti pohjattu Sinisalon teokseen ja tämän kuvaukseen peikoista.

2.1.2 Lajin luominen

Käsitän peikot eräällä tavalla ihmisen kehityksen puuttuvana linkkinä. Sen takia he ovat keholtaankin ihmismäisiä, mutta tässä linkissä kehitys on lähtenyt toiseen suuntaan. Peikot ovat sopeutuneet elämään metsissä, kun taas ihmiset lähtivät jalostamaan luontoa omaan malliinsa. Peikot kehittyivät eri tavalla. Nekin oppivat liikkumaan kahdella jalalla, mutta säilyttivät silti kykynsä metsästä tehokkaasti neljällä raajalla. Työkalut pysyivät yksinkertaisina, ja kieli ei kehittynyt paljoa. Turkki pysyi, mutta ohentui peikkojen oppiessa etsimään suojaa säältä. Hiukset levittyivät harjaksi, joka puolestaan kertoo leijonien tavoin voimasta ja paikasta laumassa, mutta peikoilla harja on molemmilla sukupuolilla.



2.1.3 Anatomisen pohjan kehittäminen

Haluan hahmokonseptoinnissani käyttää mahdollisimman anatomisesti korrektia pohjaa, ja pyrin varsinkin kokonaista lajia miettiessäni pohjaamaan päätöksiäni oikeisiin eläimiin sekä ihmisanatomiaan. Pyrin tässä purkamaan peikkojen kuvitellun anatomian päästä varpaisiin, jotta pystyn selventämään työskentelyprosessiani.

Tässä tapauksessa aloitan peikkojen selviytymisellä; ihmisten tapaan olisi järkevää, jos nämä olisivat sekasyöjiä, sillä mitä enemmän erilaista ravintoa pystyy hyödyntämään, sitä paremmat selviytymismahdollisuudet lajilla on. Tähän puolestaan tarvitaan tietynlainen purukalusto. Koska peikot saalistavat aktiivisesti, terävät raateluhampaat ovat säilyneet. Juurien ja pähkinöiden ynnä muun syömiseen kehittyivät jauhamiseen tarkoitetut poskihampaat.

Korvat ovat pitkähköt ja suipot, jolloin niitä on helppo käyttää tunteiden ilmaisuun, sekä äänen havaitsemiseen eri suunnista. Kuulo on tarkka, mutta ei kuitenkaan pääaisti, jolloin korvien ei tarvitse olla niin isot. Ne voivat silti kääntyä hevosten korvien tavoin noin 180 astetta.

Silmät ovat kissamaiset, ja pupillien supistuminen ja laajentuminen liittyvät samalla tavalla hyvään näköön sekä päiväsaikaan että pimeässä.

Pään muoto ja takaraivo eivät ole yhtä erottuvia kuin nykyihmisen. Takaraivon pienuus merkitsee hieman pienempiä aivoja.

Iso otsan harjanteesta lähtevä nenä on sekä kosmeettinen että käytännöllinen. Peikoilla on kehittynyt erinomainen hajuaisti, ja suuressa nenässä on hyvin tilaa isoille nenä- ja poskionteloille. Nenä ja sen muoto toimivat myös kosmeettisena etuna pariutumismielessä; mitä vaikuttavampi nenä ja harja, sen parempi.

Harja on paksukarvainen ja tumma, jolloin se imee lämpöä tehokkaasti itseensä ja pitää sen sisällään pohjoisen kylmissä talvissa. Koska suuri harja koetaan mieluiseksi ja suuriharjaisimmat ovat saaneet pariutumismahdollisuuden, peikoille on kehittynyt pitkä kaula, jonka ympärille voi kehittyä vaikuttava harja.



Muun kehon karva on kohtuu ohutta ja sileää, mutta peikoille kasvaa talviturkki ilman kylmetessä. Turkin väri vaihtelut ovat hyvin pieniä, varioiden maastoutumisen takia ruskeasta harmaaseen, ja turkin kuvioinnit ovat harvinaisia. Joihinkin kohtiin kehosta, kuten kainaloihin ja polvitaiveisiin saattaa säästä riippuen kasvaa paksumpaa karvaa, ja myös harjamaista dekoratiivista karvaa saattaa kasvaa pidemmälle rintakehään ja/tai kyynärpäihin.

Olkapäät ovat leveät ja rintakehä on laaja, joka antaa tilaa isoille keuhkolle ja sydämelle. Näiden ansiosta peikko voi juosta gepardi-
maisesti lyhyitä ja räjähtäviä sprinttejä saadakseen saaliinsa kiinni. Muuten peikon keho on laiha ja kiinteä, eikä ylimääräistä painoa usein ole. Lihakset eivät ole erottuvia, mutta ne ovat pitkiä ja jänte-
viä.

Käsivarret ovat muun kehon tapaan pitkät ja vantterat, ja kämmenet ovat isot. Ihmisten tapaan peikoilla on viisi sormea, ja näilläkin on käyttöön kehittynyt peukalo. Kämmenten ja sormien ovat molemmat pitkiä ja kapeita, ja kynnet ovat kissamaiset; ne voidaan työntää esiin tarvittaessa, ja ne ovat veitsenterävät. Tämä helpottaa pyristelevästä saaliista kiinni pitämistä. Myös kämmenen iho on parkkiintunut paksummaksi, lähes anturamaiseksi.

Jalat ovat myös pitkät, mutta eri muotoiset kuin ihmisillä. Kantapäänivel on venynyt muiden eläinten tapaan huomattavasti ylemmäs, eli peikko kävelee niin sanotusti päkiöillään. Tämä helpottaa juoksua ja siihen käytettävän voiman hallintaa. Takajalkojen kynnet ovat samanlaiset kuin etujalkojen; terävät ja sisäänvedettävät. Takajalkojen iho on kehittynyt kovemmaksi, polkuanturoita muistuttavaksi, jotta se kestäisi paremmin metsän kamaralla olevia esteitä.

Viimeisenä on pitkä häntä, jonka päätehtävä on tasapainottaa peikkoa liikkumisessa. Myös hännällä pystyy viestimään tehokkaasti erilaisilla heilautuksilla ja eleillä muiden peikkojen kesken, esimerkiksi metsästystilanteessa, jossa on tärkeää olla äänetön.



Tämän anatomisen pohjan pitäessä sekä tarinan puolesta että käytännössä, olen tyytyväinen päättelemääni alkuasetelmaan. Tällä konseptoinnilla metsänpeikot ovat luonnostaan ketteriä, ja pystyvät liikkumaan monipuolisesti, joka on pelin ja hahmon kehittämisen kannalta tärkeää. Tällä pohjalla voidaan hyvin perustella pelillistämisen kannalta tärkeät taidot ja liikkuminen, kuten myös tappeleminen ilman erillistä asetta. Näihin piirroksiin olen hieman yksinkertaistanut piirustustyyliä, siirtyen ja kehittellen pikkuhiljaa itse peliin tulevaa lopullista taidetyyliä. Tällä sivulla olevat ovat vielä luultavasti aivan liian monimutkaisia, mutta oikeaan suuntaan menossa ja ne olivat hyviä opiskelupiirroksia, jolla pääsin vielä paremmin käsiksi anatomian tuntumaan. Nyt siirryn kehittämään protagonistia.



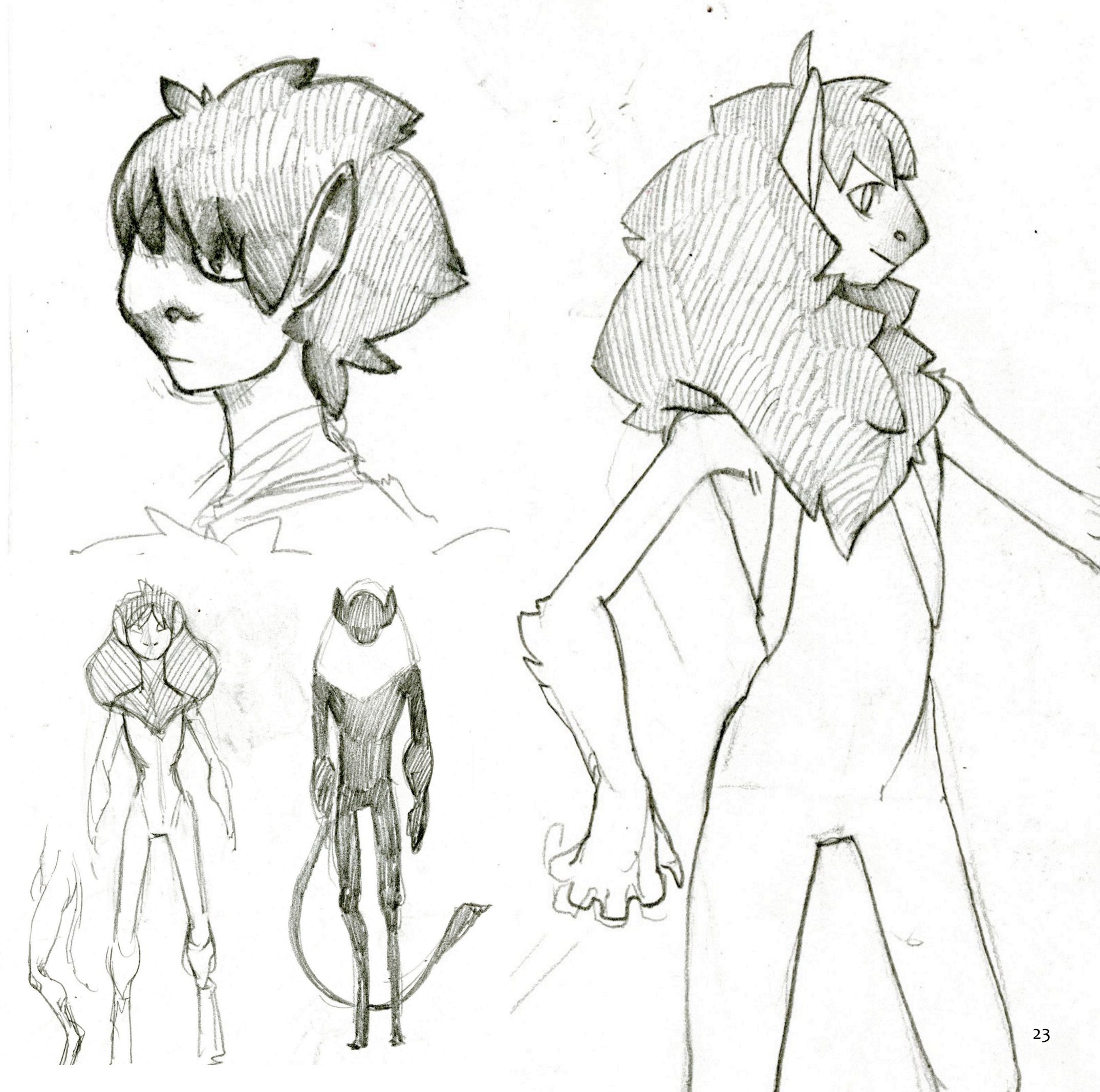
2.2 Protagonisti

2.2.1 Päähahmon tarina

Protagonisti on siis ihmiskylään vauvan tilalle tuotu vaihdokaspeikko, jonka vaihdetun vauvan äiti piti omanaan. Pelissä on lyhyt introsekvenssi, jossa tarinaa avataan hieman lisää, mutta itse peli alkaa siitä, kun päähahmo karkotetaan kylästä, noin 13-15 vuotiaan ihmislapsen näköisenä. Sen jälkeen hän on yksin metsässä, ja joutuu selviytymään omillaan.

Pelinkkehityksellisesti, ennen karkotustaan päähenkilö saa ihmisäidiltään jonkinnäköisen repun tai kassin, jossa voi pitää tavaroitaan. Se on hänellä aina mukana, muistona ajastaan ihmisten parissa. Tällä selitämme inventory-systeemin. Toinen tärkeä seikka on, että vietettyään koko elämänsä ihmisten parissa, päähenkilöllä ei ole vielä kokonaista peikkojen harjaa, sillä harja on ajeltu sen kasvaessa, jotta peikko sulautuisi paremmin kyläläisten joukkoon. Siksi alkuosassa pelistä päähenkilöllä on vain 'hiukset', ja harja kasvaa pelin edetessä.

Päähenkilön tulee kuitenkin olla samaistuttava. Koska taustatarina on traaginen, pyrin tekemään hänestä sympaattisen ja viattoman antisankarin, joka joutuu vaikeiden päätösten ja tilanteiden eteen. Haluaisin myös pitää hänet sukupuolettomana, jolloin kuka tahansa pelaaja voi rakentaa päähenkilölle myös omaa persoonaansa.



2.2.2 Konseptin kehitys

Hahmon profiili on minusta yksi tärkeimmistä teki-
jöistä, joten aloitan usein sen luonnostelulla. Päähenkilö
on fysiikaltaan kohtuu heiveröinen ja koska hän on nuori,
korvat ovat vielä pyöreähköt. Halusin kokeilla, miltä lyhyt
tukkamainen harja näyttäisi, ja se onnistui mielestäni
hyvin.

Reppu, tai laukku, on enemmänkin vain olan yli
kietaistu säkki. Pelissä tulee luultavasti olemaan mah-
dollisuus myös parantaa säkin statusta, tehden sinne
lisää tilaa, mutta se ei välttämättä tule näkymään ulkopu-
olella ollenkaan. Pääasia oli, että halusin tehdä siitä mah-
dollisimman vähän liikkumista haittaavan.

Aloitin piirtämisen luonnostelemalla ja seuraten
hahmoreferenssikuvien tyyliä. En aloittanut tätä konse-
ptia täysin tyhjästä, sillä anatomian pohja on jo peikoilta, ja
olen miettinyt tätä hahmoa aikaisemminkin, joten ohitin
thumbnailingin kokonaan.

Heti ensimmäisenä vieressä halusin kokeilla tyyliä,
joka menisi suoraan peliin, mutta uskon, että se on
vieläkin liian monimutkainen. Tulen kokeilemaan vieläkin
yksinkertaisempaa versiota, mutta haluaisin itse, että tyy-
li olisi tämän tapainen. Tällaisen animoiminen peliin olisi
kova urakka, mutta toki mahdollinen.

Kauimpana oikealla on eräänlainen ‘beauty shot’,
eli piirustus, mitä voisi käyttää esimerkiksi promoon, tai
vain yleisenä konseptina. Pidän kuitenkin piirustusten
yleisestä ilmeestä, joten lähden kehittämään asioita pi-
demmälle.



Oikealla: Harjan pituuskokeilu aiemmalla sivulla tekemästäni profilikuvasta.

Alla: Peliin tulevan lopullisen idlekuvan kehitys. 2. Lähdin luonnostelevaan simppelimpää muotoa, mutta se ei mielestäni toiminut. Päätin pitää siis alkuperäisen, mutta koska sen siluetti oli hieman platku (3.), lähdin kehittämään asentoa mielenkiintoisemmaksi.

Ulonsin käsiä niin, että ne ovat enemmän valmiusasennossa. Tämä suorajalkainen idleasento olisi vain turvallisissa paikoissa, taisteluidle on erikseen. 5 on uuden idlen siluetin testaaminen, kädet tekevät siitä mielenkiintoisemman kuin 3. Korvien suurenus toimi myös.





2.2.3 Hiominen

Tyylimuutoksen tapahduttua päätin tehdä hieman erilaisia kokeiluja päähahmolle. Nyt kun liike ei ole enää rajoittunut vain yhteen katselukulmaan, pystyin kokeilemaan paremmin mahdollista liikkuvaa kamera-kulmaa ja peikon kehonkieltä sen näkökulmasta. Halusin myös luonnostella päähenkilön neljällä jalalla juoksun, jonka tein kissan juoksun pohjalta.

Vasta 3D-mallin työstössä tulee näkymään, miten se toimisi lopullisessa pelissä, mutta tällä hetkellä pidän siitä ideasta, että peikoilla olisi gepardimainen nopea pyrähdysjuoksu, jonka avulla ne saavat nopeasti saaliseläimet kiinni.



Tehtyäni liikekokeilut päätin vielä tehdä tarkemman lopullisen konseptin 3D-mallinnusta varten. Nyt pystyin lisäämään huomattavasti yksityiskohtia, ja päädyinkin loppujen lopuksi muuttamaan värejä hieman. Nyt uskon, että minulla on tarpeeksi materiaalia jatkaa päähahmon kanssa eteenpäin mallintamiseen kun sen aika tulee.



2.3 Pääantagonisti

Jokaisessa pelissä on vähintään yksi päävihollinen, joka on kaiken protagonistille tapahtuvan pahan takana. Halusimme myös Changelingiin jonkinlaisen tällaisen pahan arkkiahmon, joka selittäisi tarinassa tapahtuvat pahat asiat, kuten tässä tapauksessa hyökkäilevät viholliset ja mahdolliset ympäristön kummallisuudet. Miksi eläimet hyökkäisivät jonkin sellaisen kimppuun, mitä ne eivät metsästä tai eivät koe uhaksi? Pakenevatko ne jotain? Onko jokin ottanut ne valtaansa? Pääantagonistin pitäisi olla tarpeeksi vahva vaikuttaakseen muihin eläimiin, koko pelin aikajanana ajan. Mietin pääni puhki, mikä tällainen ‘suuri paha’ voisi olla, mutta ideani eivät tuntuneet tarpeeksi vaikuttavilta. Yksi noita ei voisi tehdä tällaista tuhoa, eikä myöskään mikään ihmeellinen ihmisen tekemä. Kävin läpi myös perinteisiä vaihtoehtoja, kuten lohikäärmeet ja jätit, mutta ne eivät tuntuneet sopivan pelin teemaan, ja vaikuttivat liian turvalisilta vaihtoehdoilta. Kaikki ovat varmasti lukeneet useampaan kertaan, miten lohikäärme hyökkää paikkaan X, ja kaikki menee sekaisin. Jatkoin puntaroimista pitkään.

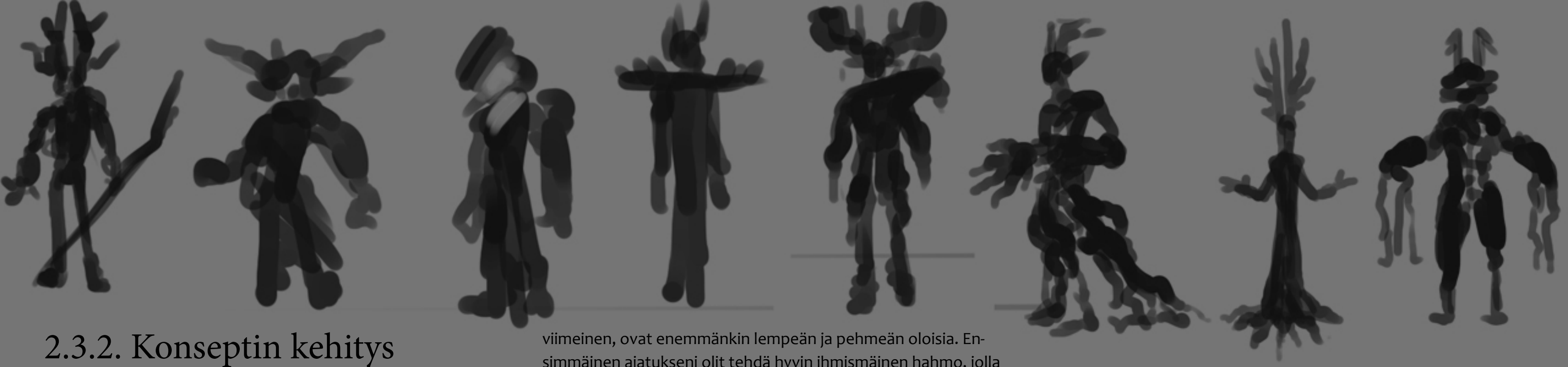
2.3.1 Pääantagonisti tarina

Sitten sain idean. Yksi, joka pystyisi halutessaan pistämään koko metsän sekaisin juurista latvoihin ja saisi paniikin aikaiseksi koko metsän väestössä, on Suomalaisen taruston metsänjumala Tapio. Tämä olisi myös vihollisena todella varteenotettava, ja häntä olisi vaikea yliarvioida. Myös pelaaja ymmärtäisi tilanteen vakavuuden, jos vastassa on kirjaimellisesti Jumala. Metsä itsessään tuntuisi myös vaikealta ja vihamieliseltä paikalta, sillä päävihollinen tietää joka ikinen hetki, missä päähahmo liikkuu, sillä onhan metsä hänen valtakuntaansa. Hän voisi ilmestyä päähahmon eteen koska vain halutessaan. Tai murskata tämän kaatuvilla puilla, tai siirtää maata tämän alta. Metsänjumala vihollisena toisi myös paljon mielenkiintoisia kenttäratkaisuja, ja antaisi syyn mui-

den vihollisten hyökkäävyydelle. Mutta miten saada rauhallinen metsänjumala viholliseksi?

Ei ole kovinkaan montaa syytä, miksi metsänjumala tuhoaisi omaa aluettaan ja aiheuttaisi omille alaisilleen pahaa. Jonkinäköinen sairaus oli vaihtoehto, mutta en näe että jumala voisi sairastaa ‘kuolevaisten’ tauteja. Tarvittaisiin siis jokin muu motivaatio.

Yleisesti useissa mytologioissa on kerrottu, että jumalatkin tekevät typeriä päätöksiä itsekkäistä syistä, kuten vihan tai kateuden vallassa. En siltikään uskonut, että viha voisi saada metsän jumalaa tuhoamaan metsää, mutta siitä sain idean. Jos jokin, lähes yhtä voimakas paha olisi saanut Tapion valtaansa jollakin heikouden hetkellä, se saattaisi ajaa jumalaa hulluuden partaalle. Miettiessäni jotakin voimakasta pahaa, mutta silti vähempää kuin jumala, mieleeni tuli ‘perinteinen’ ratkaisu; piru. Pirut ovat suomalaisessa kansanperinteessä joko paholaisen palvelijoita, tai sitten kyseessä saattaa olla itse paholainen (wikipedia). Tässä tapauksessa halusin riivaajan olevan voimakas, mutta kuitenkin heikompi kuin jumala. Tällöin riivaus on tapahtunut otollisella hetkellä, mutta koska jumala on silti vahva, hän pitää vaivoin pintansa riivaavaa pirua vastaan. Esimerkiksi pelin edetessä Tapion tekemät tuhot kasvavat tämän voiman hiipuesssa pirua vastaan.



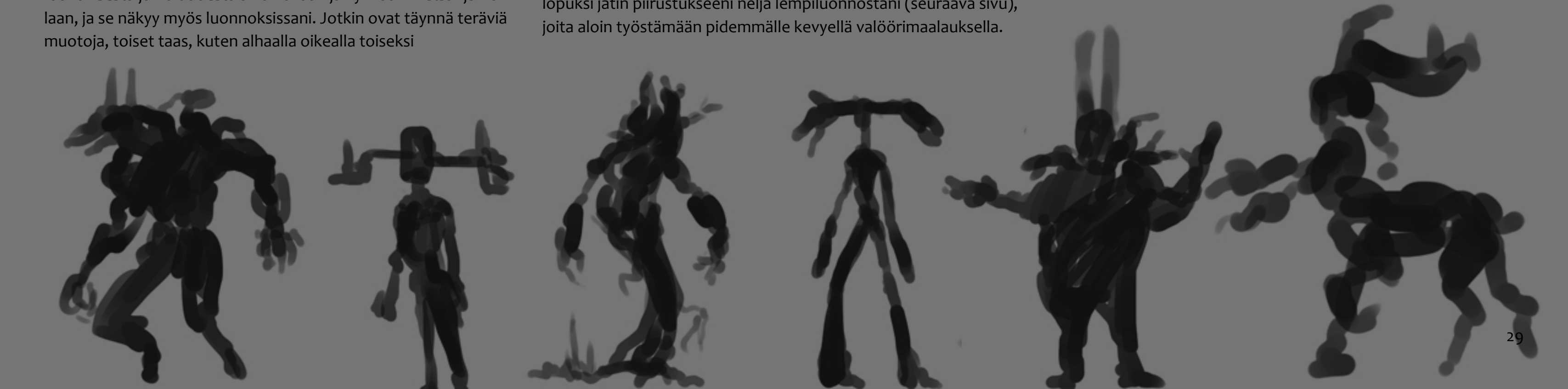
2.3.2. Konseptin kehitys

Aloitin konseptoimisen thumbnailaustekniikalla. Mietin kaikenlaisia metsää muistuttavia asioita, kuten erilaisia sarvia ja juuria, ja lähdin maalailemaan nopeasti erilaisia hahmoja. Päämääräni oli kaksi erilaista muotoa; Tapio sellaisena, kuin kaikki tätä kunnioittavat eli omana itsenään, sekä Tapio korruptoituneessa Pirutapi-omuodossaan, jota pelissä suurimmaksi osaksi nähtäisiin. Thumbnailausvaiheessa mieleni ailahteli työvaiheen takia lempeästä ja rauhallisesta jumaluudesta aina kovaan ja kylmään metsänjumalaan, ja se näkyy myös luonnoksissani. Jotkin ovat täynnä teräviä muotoja, toiset taas, kuten alhaalla oikealla toiseksi

viimeinen, ovat enemmänkin lempeän ja pehmeän oloisia. Ensimmäinen ajatukseni olit tehdä hyvin ihmismäinen hahmo, jolla olisi joitakin eläimellisiä piirteitä. Toisaalta halusin tehdä jotain uskaliaampaa, kuten juuria jalkoina, tai jotain hyvinkin paljon revittelevämpää, kuin perinteinen ihmiskeho.

Katselin tekemiäni thumbnailleja aikani, ja lähdin pikkuhiljaa kumittamaan niitä, joista en pitänyt syystä tai toisesta. Alin vasemmallalla toi mieleeni liikaa Egyptiläisen kuolemanjumala Anubiksen, kun taas ylin oikealla muistutti liikaa juuret kasvattanutta simpukkaa. Syyt saattoivat myös olla pelkkiä filispohjaisia. Loppujen lopuksi jätin piirustukseeni neljä lempiluonnostani (seuraava sivu), joita aloin työstämään pidemmälle kevyellä valöörimaalauksella.

Lähdin kumittamaan alkuperäisiä sketsejä pikkuhiljaa pois ja lisäsin yksityiskohtia kumitusjäljillä, miettien erilaisia materiaaleja ja syitä, miksi mikäkin näytti miltäkin. Toin alkuperäiset neljä sketsiä pari kertaa uudestaan kanvakselle ja työstin niitä vielä. Loppujen lopuksi neljä 'hiottua' luonnosta jäi jäljelle.





Korruptoitumattoman Tapion osalta päädyin näihin kahteen luonnokseen. Yritin ensin tehdä hahmotelmaa vain oikeanpuolimmaisen pohjalta, mutta lopullinen ajatukseni oli, että hiukset muistuttivat liikaa Korealaisten poikabändien hiustyylejä, ja hahmo itsestään vaikutti liian heiveröiseltä karun skandinaaviseksi metsänjumalaksi. Olin myös tykästynyt geneerisen metsästäjämäiseen luonnokseen, mutta pelkästään tällainen hahmo tuntui liian tylsältä. Päätin sitten kokeilla yhdistää elementtejä molemmista luonnoksista. Lopputuloksena oli oikealla oleva luonnos.



Lähdin kokeilemaan värejä luonnokseen mahdollisimman nopeasti aloittaen ensin värialueiden blokkauksen perusharmailla. Ikävä kyllä en ottanut näitä vaiheita visuaalisesti talteen, mutta yritän selventää; värialueiden blokkauksella tarkoitan sitä, että erittelin eri layereille hahmon alueet, kuten tässä tapauksessa hiukset, juuret, sarvet ja kehon. Väritin nämä erisävyisillä harmailla, ja lukitsin layerit niin, että en voinut maalata jo maalattujen kohtien ulkopuolelle. Tällä tavalla pystyn helposti kokeilemaan eri värejä ja säädellä yhtä aluetta yhdestä layeristä pilaamatta muita alueita. Myös sketsin pohjalta tekemäni viivapiirros oli erillisellä layerillä, jotta pystyin lisäämään siihen lopuksi kuvassa näkyvät violetit, valkoiset ja turkoosit

Minulla oli alusta asti kohtuu selkeä kuva Tapion väreistä. Halusin käyttää puunruskeaa päävärinä, sekä jonkinlaista vihreää tehosteena. Tällä päämäärällä lähdin yksinkertaisesti kokeilemaan flatteja värejä ja maalamaan varjoja overaly-layereillä niiden päälle saadakseni juuri ne värit, mitä halusin. Lopputulokseen olen tyytyväinen.

Tapioon tuli loppujen lopuksi sellainen väriskaala mitä etsinkin; luonnonläheinen, muttei kuitenkaan liian kuivia lehtiä muistuttava, mitä aluksi pelkäsin. Konseptiin sain sekä haluamaani metsästäjähenkisyttä, kuin myös hieman Gandalfmaista viisautta. Ikävä kyllä Tapio tuskin esiintyy pelissä kovin usein tässä muodossaan, mutta halusin luoda hyvän pohjan Pirutapiolle.



Saatuani normaalin Tapion valmiiksi lähdin suunnittelemaan Pirutapiota, pelin todellista päävihollista. Premissi olisi siis se, että Tapion olisi jotenkin ottanut valtaansa jonkinlainen piru, ja Tapio itse olisi kovissa tuskissa, surullisena ja hulluuden partaalla. Tämän hahmo olisi jollakin tavalla vääristynyt pirun vaikutuksesta. Päädyin siis thumbnailausvaiheessa aikaiseksi saamaani pitkään ja kolhoon hahmoon, jonka suunnittelin olevan useita kymmeniä metriä pitkä, metsissä laahustava hirviö, joka yrittää viimeisillä rippeillään etsiä kodistaan jonkinnäköistä lohdutusta vaivaansa.

Kuten Tapion ja protagonistinkin kanssa, lähdin kehittämään dynaamista keyposea, ja työskentelemään sen kanssa.



Toisin kuin Tapion kanssa, Pirutapion värit tuottivat minulle vaikeuksia, enkä ollut kovin tyytyväinen niihin. Alkuperäiseen luonnokseen tuli se muutos, että jonkinlainen terävä kide on lävistänyt Tapion kaulan, ja se on lähtösyy pirun pääsyyn Tapion lähelle ja korruptioon. Tässä niin sanotussa viimeisessä muodossa riivaus on levinnyt kiteiden kautta koko kehoon ja venyttänyt sen kuin Junji Iton sarjakuvassa ikään (The Enigma of Amigara Fault, Junji Ito). Majesteettiset sarvet ovat tässä murtuneet sivuille kallon haljettua, Tapion luultavasti yrittäessä helpottaa kipuaan takomalla päätään kalliin. Fyysisestä muodostaan on näin tullut henkistä tilaansa heijastava, murtunut kuori.



2.3.3 Hiominen

Lopullisen tuotteen tyylin muututtua 3Dksi, pääsin tekemään Pirutapiosta paremman version. En ollut tyytyväinen edelliseen lopputulokseen, mutta tehtyäni sen tällä tyyllillä uudestaan olen todella tyytyväinen designiin ja väreihin. Nyt kun kaikki tehdään 3D-malleina, myös konsepteihin voi panostaa ja niitä tehdä tarkemmiksi, kun ei tarvitse ottaa huomioon 2D-piirroksen käytettävyyttä ja animaatiomahdollisuuksia.

Verrattuna edelliseen, tein hieman värien valöörimuutoksia niin, että kirotut kristallit erottuvat paremmin muusta kehosta niiden ollessa vaaleampia.

Itse Tapion piirrokseen olin tyytyväinen jo sen valmistuttua ja koska hahmoa tulee näkymään pelissä luultavasti hyvin vähän, en näe tarpeelliseksi tehdä siitä vastaavaa tarkempaan 3D-konseptia. Antagonisti jää siis näille sijoilleen.



2.4 Muut pääviholliset

Harva peli selviää vain yhdellä antagonistilla. Vaikka päävihollinen on pahin uhka ja sen voittaminen on yksi pelin oleellisista tavoitteista, päävihollinen tarvitsee myös alaisia; kenttäbosseja.

Suunnitellessamme Changelingia päädyimme siihen, että peli tapahtuu eräällä tavalla neljässä osassa: talvella, keväällä, kesällä ja syksyllä. Pelin tarina tapahtuu siis yhden vuoden sisällä, ja jokaisen osion lopussa olisi yksi päihitettävä vihollinen, josta kyseisen neljäsosan vaikeudet päähenkilölle ovat johtuneet; Pirutapio olisi silti koko ajan taustalla ja tämä olisi viimeinen vihollinen viimeisen osion, syksyn, lopussa. Tarvitsimme siis vielä kolme erilaista uhkaa, joita vastaan protagonistin voisi taistella.

2.4.1 Surma

2.4.1.1 Tarina

Changelingin tarina alkaa talven kynnyksellä, kylän häätäessä protagonistin luotaan, jotta ruoka riittäisi kaikille talven yli. Tämän seurauksena protagonistista lähtee yksin metsään, kylmissään ja nälissään. Tarinan ensimmäinen neljäsosa on alkanut.

Lähdin ensin ajattelemaan talvea ja talven värejä. Valkoista ja mustaa, sinistä ja jätää. Mietin talvista metsää yöllä, ja puiden välissä liikkuu tummaa hahmoa, joka kiertää protagonistia hitaasti, nälkäisesti... Jokin kyyryssä liikkuva peto, iso ja raskas. Tarvittaessa salamannopea hyökkäyksissään ja armoton metsästäjä. Lisäsin ajattelemaani väripalettiin verenpunaisen.

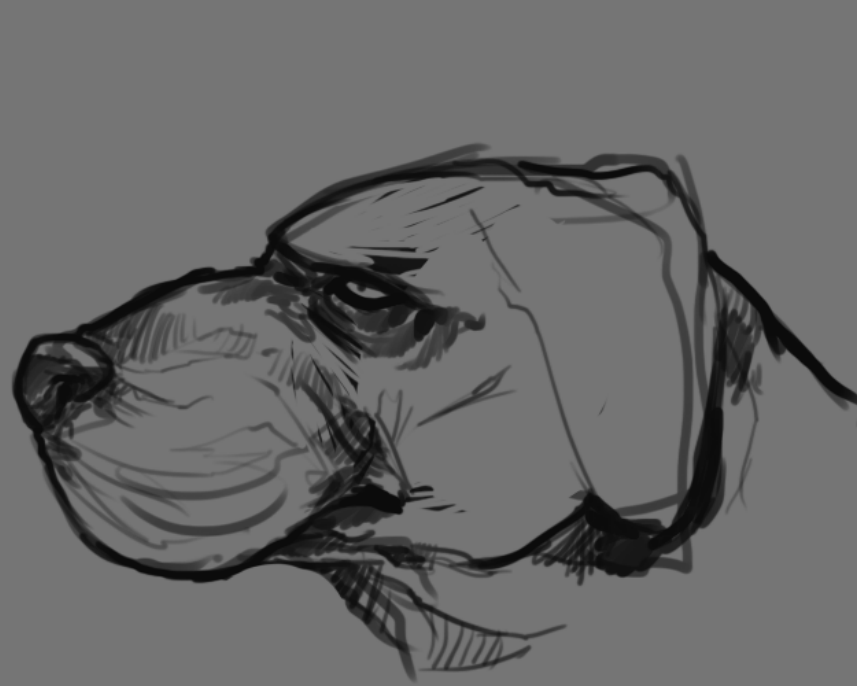
Lähdin etsimään mytologioista isoja ja vaarallisia koiria tai koiramaisia demoneita, mutta en kuitenkaan, jälleen kerran, halunnut päätyä helppoon ratkaisuun. Tällä kertaa tällainen olisi ollut skandinaavisen mytologian Fenrir, valtaisa hirviösusi, joka aiheutti ties minkälaisia ongelmia jumalten keskuudessa. Muutenkin, jos Fenrir olisi juoksennellut vapaana, ennustusten mukaan Ragnarökin olisi pitänyt syttyä, ja ihan niin maailmanloppuisissa tunnelmissa pelimme ei kuitenkaan ole. Mutta jonkinlaisen koirahahmon tekeminen tähän tapaukseen silti kiinnosti.

Jonkin aikaa etsittyäni ja mietittyäni päädyin suomalaisesta tarustosta ja sananlaskusta tuttuun Surmaan; isoon koiraan, jonka sanotaan vartioivan Tuonelan portteja. Tällainen jättiläismäinen musta koira olisi hyvin voinut päästä irti Pirutapion riehussa ja rikkoessa maata, ja Surma rymytessään vapaana voisi aiheuttaa valtavaa tuhoa metsäneläinten keskuudessa. Sitä paitsi halusin leikkiä konseptissani sanonnalla 'joutua Surman suuhun'.

Lähdin siis hiomaan tätä.



2.4.1.2 Konseptin kehitys



Aloitin Surman kehittämisen tutkimalla isoja koiria ja niiden anatomiaa. Halusin Surmasta massiivisen ja raskaan oloisen järkäle-koiran, ja löysin nopeasti sopivan siluetin, jonka kehitin ensimmäisten luonnoksieni pohjalta. En kuitenkaan halunnut tehdä ‘vain’ isoa mustaa koiraa, joten lisäsin joitakin demonimaisia elementtejä, jotka kertoisivat, että tämä olento on muualta kuin maankamaralta. Siksi lisäsin myös toiset etujalat, joilla tämä saisi hyökkäyksiinsä lisää nopeutta ja voimaa.

Edellisellä sivulla olevat koirien päät olivat mietintöjä Surman ‘rodusta’; käytin esimerkkeinä muun muassa mastiffia, susikoiraa, sekä pitbullia. Kuten arvelinkin, en pitänyt kevyemmistä lopputuloksista, sillä olin jo päättänyt Surman olevan raskasrakenteinen. Alaoikealla oleva silmätön luonnos on alkuperäisistä luonnoksistani, mutta muistin jälleen kerran että emme ole tekemässä kauhupeliä, ja se voisi olla liian kaukana. Lopputuloksena on kuitenkin haastava seikkailupeli, joten päätin tehdä Surmastakin hieman enemmän koiramaisen. Pidin silti demoniluonnokseni kuonosta, joten sovitin sitä muille tekemilleni profileille. Halusin tehdä suusta ja kuonosta hahmon kiintopisteen, ihan vain sananlaskunkin takia; Surman suu olisi sen pelätyin ja vaarallisin osa.

Tämän vaiheen jälkeen valitsin kolme lempiprofiliani ja lähdin soveltamaan sitä valitsemaani siluettiin.





Tässä vaiheessa huomasin kuitenkin jo ongelmia. Vaikka siluetit olivat kiinnostavia, niistä sai raihnaisen ja vanhan kuvan, joka ei kuitenkaan sopisi Tuonelan pelottavalle vahtikoiralle. Päädyin epäilyksistäni huolimatta ensimmäisen ja kolmannen siluetin yhdistelmään, ja lähdin työstämään sitä eteenpäin.

Koko ajan työskennellessäni olin epävarma, mikä näkyy hyvin myös lopullisen kuvan jäljestä. En osannut sanoa tarkasti, mikä minua kuvassa häiritsi, joten päädyin kokeilemaan ties minkälaisia ratkaisuja aina verisistä jaloista kummalliseen turkoosiin usvaan, ja tunsin olevani hukassa. En ollut saanut Surmasta sellaista pelottavaa ja jyvettä hahmoa, jonka nähdessään pelaaja tahtois vain juosta karkuun, vaan olin saanut aikaan kummallisilla väriyhdistelmillä toimivan vanhan ja surullisen koirahahmon joka, vaikka hieman pelottava onkin, näyttäisi kaatuvan kevyestäkin tuulenvireestä.

Lopulta päätin jättää kuvan sikseen. Se oli epätasapainoinen, ja vaikka pidinkin parista elementistä, kuten kuusijalkaisuudesta sekä aukinaisesta kuonosta, päädyin siihen, että lähdin hakemaan hahmon olemusta alusta. Tarkensin ongelmani tämän kuvan kanssa, ja ne olivat suurimmaksi osaksi väriteema, sekä notkolla oleva hankalan näköinen kaula. Myös pitkähäkö kuono näytti hieman kummalliselta. Näistä lähtökohdista siirryin siis takaisin lähtöruutuun, pienen harmistelun jälkeen.



2.4.1.3 Hiominen

Päädyttyäni aloittamaan uudelleen, halusin keskittyä niihin elementteihin, mitkä edellisestä konseptista puuttuivat; massiivisuus ja uhkaavuus. Lähdin taas katselemaan kuvia isoista koiraroduista ja kaikenlaisista tappelukoirista, mutta vaikka vaikuttavia olivatkin, mitkään niistä eivät tuntuneet sopivan skandinaaviseen tarinaan.

Päädyin sitten sattumalta vielä Pinterestin kautta etsimään valokuvia karhuista, ja silloin tajusin, missä olin mennyt vikaan. Rainnainen koirani ei todellakaan olisi sopinut Skandinavian luontoon, sillä pelaaja tietää (alitajuisesti) että metsissä on myös isompia ja pelottavampia saalistajia. Aikuinen karhu olisi näyttänyt edellisen konseptini vierellä voitokkaalta. Ja sitä en halunnut.

Lähdin siis tekemään uusia luonnoksia karhun anatomian ja massan pohjalta, lisäten siihen kuitenkin hieman enemmän erottuvaa lihasta ja koiramaisen ohutta ihoa. Lisäsin jälleen toiset, tällä kertaa karhun mittakaavalle sopivat etujalat, ja kokeilin myös aukinaista kuonoa, mistä olin edellisessä vaiheessa pitänyt. Vaikka massa muuttui, halusin silti tehdä kuonosta ja suusta kiintopisteen, jolla Surma erottuisi helposti muista vihollisista.

Huomasin pitäväni jo luonnoksista enemmän, kuin edellisistä hiotuimmista konsepteista. Nyt Surma näytti jo sellaiselta massiiviselta ja pelottavalta pedolta, joka kohti juostessaan säikäyttäisi vihollisen kuin vihollisen ottamaan hatkat. Juuri sitä halusin. Olin iloinen, että olin seurannut vaistoani ja aloittanut uudestaan.

Jatkaessani uusia luonnoksia keyshotin vaiheille jäin jälleen kerran miettimään väriskaalaa. Edellinen oli ollut liian värikylläs ja värit olivat olleet hyvin tasavahvuisia, joten tällä kertaa en pelännyt käyttää mustaa. Päädyin jälleen kerran johtavaan siniseen, ja erotin kuonon kirkkaalla turkoosilla, jotta sen huomaisi nopeasti.







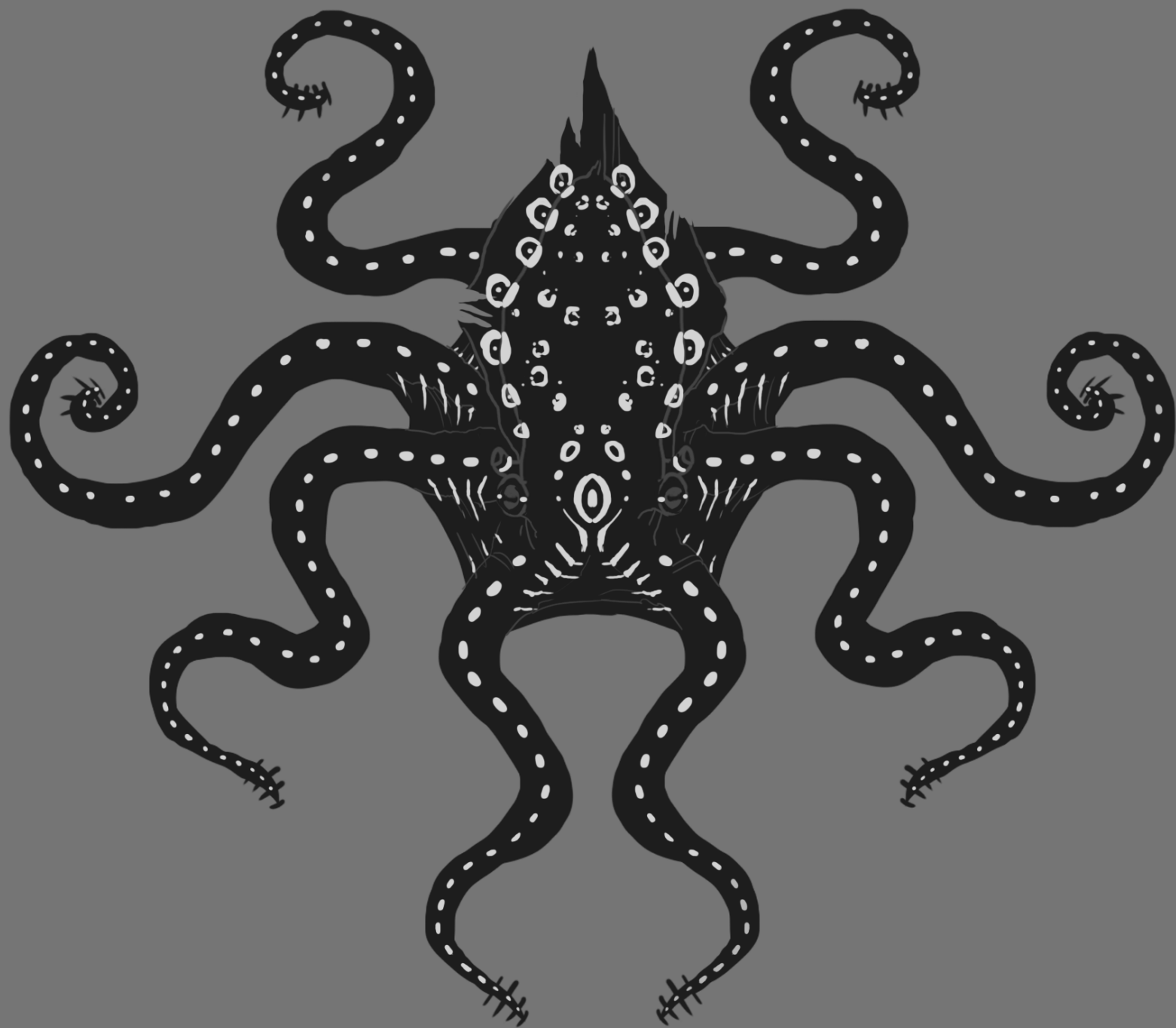
2.4.2.2 Konseptin kehitys

Hylättyäni ensimmäiset luonnokseni, lähdin kehittämään jotakin mustekalan ja kalmarin väliltä. En halunnut tehdä vain isoa tursasta, jonka päällä kasvaa meriheinää, mutta mustekalan lonkerot ovat kuitenkin vaikuttavampia kuin kalmarin, ja päädyin kehittämään niitä.

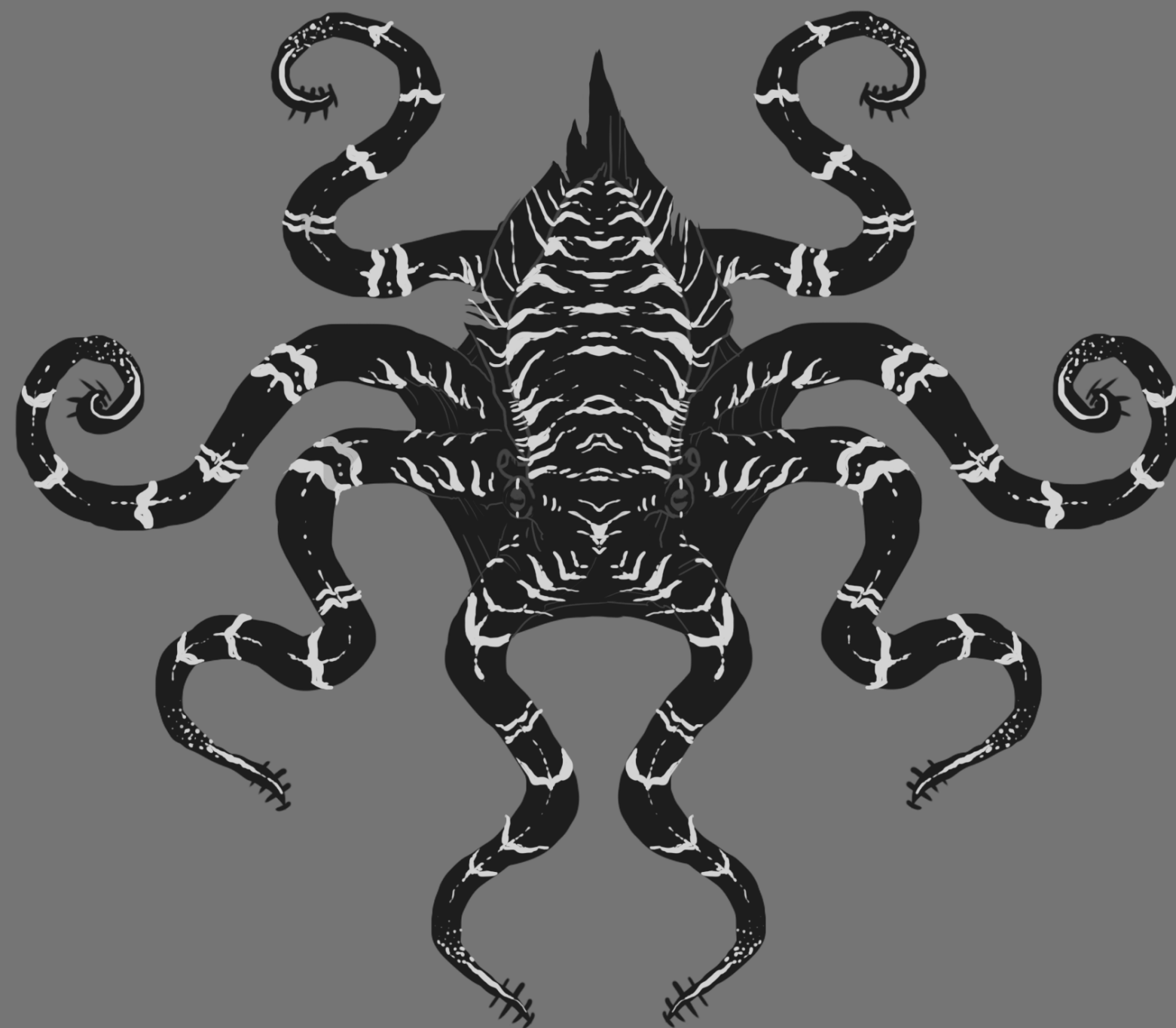
Yksi inspiraatioistani oli syvällä meressä elävä vampyyritursas, jonka lonkeroiden sisäpuolilla on eräänlaisia väkäsiä, joilla se tarttuu saaliiseensa. Halusin lisätä joitain tällaisia elementtejä, mutta en koko lonkeroihin. Päädyin lisäämään tarttumaväkäset lonkeroiden päihin, joita ei tässä luonnoksessa vielä näy.

Olin tyytyväinen ideaan, mutta en vielä tähän tai seuraaviinkaan luonnoksiin. Olen aina pitänyt mustekaloista, mutta en ole kuitenkaan ollut kovin hyvä hahmottamaan miten niitä piirretään. Tämän jälkeen jäin siis luonnostelemaan ihan pelkkiä mustekaloja, päästäkseni paremmin kärryille niiden anatomiasta ja siitä, miten lonkeroita voisi järkevästi piirtää.





Halusin lisätä Tursoon vielä jonkinlaisen elementin, mikä tarjoaisi mielenkiintoisia kenttämahdollisuuksia ja visuaalisia elementtejä, jotka kiinnittäisivät pelaajan huomion. Tässä näkyvät lonkeroiden päihin lisätyt väkäset toivat jo mielenkiintoisia kiinnepisteitä, mutta halusin lisätä elementin joka näkyisi koko kehossa ja olisi olennainen osa Iku-Tursoa. Päädyin loppujen lopuksi bioluminesenssiin, ja lähdin kehittämään sopivaa kuviointia. Pelaajan olisi esimerkiksi mielenkiintoista huomata sukeltaessaan, kun bioluminen valo syttyy joka puolelle ympärilleen valtavaan olentoon ja sen puunrungon paksuisiin lonkeroihin.



Aloitin vasemmanpuoleisella, ja hain siihen inspiraatiota jaguaarin täplistä. Halusin pitää kuvion edes joten kuten yksinkertaisena, mutta innostuin lisäämään yksityiskohtia päähän. Olin jo aika varma, että tulisin käyttämään tätä designia, mutta halusin kuitenkin tehdä toisen vaihtoehdon, johon puolestani käytin inspiraationa tiikerin raidoitusta. Tästä tuli kuitenkin liian sekava, ja se muistutti enemmän myrkyllisten eläinten varoituskuviointia, kuin saalistajan pelottelukuviointia. Siksi päädyin alkuperäisiin pyöreisiin muotoihin.

Päätettyäni tämän aloin suoraan tekemään viimeistä keyshottia.

2.4.2.3 Hiominen

Mustekalat ovat aina olleet mielestäni kiehtovia, ja siksi halusinkin nyt suunnitella ensimmäisen ‘merihirviöni’ kunnolla. Aloitetuani keyshotin luonnostelemisen huomasin nopeasti, että en tiennyt vieläkään läheskään tarpeeksi mustekaloista tai niiden lonkeroista, jotta osaisin piirtää sellaisen juohevasti. Turhaannuin, ja aloitin tapani mukaan lähes välittömästi alusta, mutta tällä kertaa kunnollisen referenssin kanssa. Pian sain luonnoksestani toimivan, ja lähdin rakentamaan sitä pikkuhiljaa suunnitelmani mukaiseksi.

Kun keho toimi mielestäni tarpeeksi, lähdin luonnostelemaan aiemmin päättämiäni bioluminesenssikuvioita ja kaikennäköistä vesikasvustoa paikoilleen. Yritin pitää mielessäni tummanvihreän suon värimaisemaa työskennellessäni vielä harmailla työstäessäni kontrasteja. En halunnut kaikille päävihollisille kylmää värimaailmaa, joten kun tuli aika valita bioluminesenssin värit, kokeilin kyllä Pirutapion korruption tyylistä fuksiaa, mutta hylkäsin sen nopeasti.

Halusin vielä tämän piirustuksen tehtyäni nähdä bioluminesenssin ‘käytännössä’, joten työstin siitä vielä toisen version visualisoimaan sitä, miltä Iku-turso näyttäisi pimeässä ympäristössä. Kun olin näihin molempiin tyytyväinen, jatkoin kohti seuraavaa päävihollista.





2.4.3 Kokko

2.4.3.1 Tarina

Viimeinen vihollinen, joka saisi hallintaansa pelin kesään sijoittuvat alueet, oli vaikein keksiä. Päädyin ensin ajattelemaan jonkinlaista isoa vuorenpeikkoa, tai jättiä, ja se oli myös pitkään sisällysluettelossakin, mutta loppujen lopuksi koin jätin kuitenkin sopivan peliin johonkin muuhun tarkoitukseen. En halunnut asettaa kahta massiivista vihollista peräkkäin, sillä olin visualisoinut Pirutapion olevan loppuhuipennus ja jättimäisen kokoinen vihollinen, joten hylkäsin jätin kolmantena päävihollisena.

Mietin pääni puhki yrittäessäni keksiä sellaista vaihtoehtoa, joka toisi pelaajallekin jotain uutta. Lopulta idea kokosta putkahti päähäni aivan yllättäen, kun keskustelimme ystäväni kanssa linnuista. Kokko on tuttu Kalevalasta Louhen muutettua itsensä rautaiseksi kokoksi lähtiessään hakemaan Sampoa takaisin itselleen. Olin myös kuullut tulisesta kokosta jonka Lemminkäinen kohtasi lähdettyään retkilleen, ja löysinkin kyseisen runon pienen etsinnän jälkeen. Runo on ‘kuudeskolmatta runo’ Kalevalasta, ja sen kokkoa käsittelevä kohta kuuluu seuraavasti:

“Se on lieto Lemminkäinen, itse kaunis Kaukomieli,
kuorustihe korjastansa, kaarastihe katsomahan:
niin on, kuin sanoi emonsa, oma vanhempi vakasi!
Aivin on joki tulinen poikitse hevonen e’essä.
Joess’ on tulinen koski, koskessa tulinen luoto,
luo’olla tulinen korko, korolla tulinen kokko:
sillä kulku tulta kuohui, suu valeli valkeata,
höyhenet tulena tuiski, säkeninä sähköeli.” (Kalevala)

Idea tulisesta kokosta kiehtoi minua suunnattomasti ja se tuntui sopivan kolmannen neljänneksen kesäiseen teemaan, joten päädyinkin pian suunnittelemaan oman tulisen kokkonen pelin viimeiseksi pääviholliseksi ennen Pirutapiota.





2.4.3.2 Konseptin kehitys





Halusin kokonkin olevan iso ja vaikuttava, ja ensimmäisenä hainkin vaikutteita erilaisista haaskalinnuista ja korppikotkista. Vaiheilin nokan kanssa pitkään, mutta lopulta päädyin kuitenkin nimenomaan haaskalinnun ruhoja ja lihaa helposti repivään nokkaan. Kokemukseni lintujen piirtämisessä on lähes olematon, joten etsin käsiini lukuisia referenssejä siivistä ja sulista.

Piirtäessäni mietin jälleen hahmon taustaa. Kokot ovat Kalevalassa sekä vihollisia että ystäviä, joten tuskin tälläkään on sen ihmeellisempiä motiiveja. En usko, että näitä legendaarisia lintuja kiinnostaisi sen ihmeellisemmin maailman tuhoaminen tai sen tuhoutuminen, sillä he kyllä selviytyisivät. Päädyin siis 'luonnollisempaan' motiiviin. Pirutapion aloitettua riehumisensa ja sekoitettuaan luonnon tasapainoa, omissa oloissaan elävä kokko huomasi, että voisi tämän mahdollisuuden tullen suurentaa reviiriään ja tarttui tilaisuuteen. Tästä tuli nopeasti aggressiivinen, ja päähenkilön päihitettyä Iku-turson ja siirtyessä lähemmäs omaa aluettaan, kokko luulee tämän olevan kilpailija. Niinpä tämä ryhtyy puolustamaan reviiriään.

Halusin jo alussa kokon konseptiin jotain kirjavaa ja näyttävää. Näiden lintujen pitää olla koreita, vaikka ne ovatkin saalistajia. Niillä ei ole mitään pelättävää, joten suojaväreillekään ei ole tarvetta. Päädyin nopeasti sovittamaan sulkaharjan osaksi konseptia, ja lisäsin vielä kokeeksi riikinkukkomaiset esittelysulat, joissa on perinteinen silmäkuvio niissäkin. Tässä versiossa minua kuitenkin jatkuvasti häiritsi siipien pienuus. Kokkoja on kuvattu massiivisiksi linnuiksi, joiden toinen siivenkärki laahaa aaltoja toisen hipoessa taivaankantta. En siis voinut jättää siipiä noin pieniksi. Lisäsin myös sormet siipiin, jotta kokko voisi tarvittaessa ottaa tukea maasta, kuin lentolisko ikään.

2.4.3.3 Hiominen

Näin pian, että siipien suurentaminen oli hyvä idea. Nyt kokosta huokui majesteettisuus ja ylpeys heti sen nähdessään, ja sen erottaisi nopeasti muista mahdollisesti ympäristössä näkyvistä siivellisistä olioista. Päädyin tulisen kokon suunnitelman mukaan auringon väreihin, kirkkaaseen keltaiseen ja punaiseen. Siiven anatomiasa minulla on vielä paljon harjoittelemista, mutta olen kuitenkin tyytyväinen lopputulokseen.

Kuten Iku-tursostakin, halusin myös tehdä vaihtoehtoisen muodon, todellisen tulisen kokon. Halusin toteuttaa sen myös alkuperäisen piirroksen päälle, enkä tahtonut tehdä mitään muotoa muuttavaa ja radikaalia ratkaisua, vaan eräänlaisen 'uuden näkökulman'. Tämä olisi hyvin mahdollisesti viimeinen vaihe tappelussa. Kokko ei itsessään muuttuisi tuleksi, vaan ikään kuin sytyttäisi itsensä tuleen osana taistelumeکانikkaansa. Se olisi mahdollista esimerkiksi itsestään syttyvän veren kanssa. Kun kokko haavoittuu taistelussa, ja tämän veri pääsee kosketukseen ilman kanssa, se syttyy palamaan. Lintu itse ja tämän sulat ovat immuuneja kuumille lämpötiloille, joten kokkoa itseään tämä ei satuttaisi lisää, mutta olisi todella vaarallinen hyökkääjille. Päätin siis tehdä tämän piirroksen lisäksi vielä kevyen visualisoinnin siitä, miltä kyseisellä tyylillä tehty palava kokko näyttäisi. Lopullinen toteutus tulisi sitten päättää pelimoottorin ehdoilla.





Nyt kaikki loppuviholliset on suunniteltu, ja minulla on mukavan vaihteleva vihollistiimi kasassa. Kaikilla heistä on oma motivaationsa tekoihinsa, mitkä varmasti syventyvät vielä, kun alan kirjoittamaan tarinaa tarkemmin. Kaikki heistä toimivat eri mekaniikoilla, ja jokaisella on hyvä tarinallinen pohja mytologioissamme, vaikka he eivät olisikaan niin tunnettuja. Olen tyytyväinen työni lopputulokseen, enkä malta odottaa, että pääsen tekemään heitä lopulliseen peliin 3Dnä!

Laitoin vielä viimeiseksi kaikki yhteen kuvaan eräänlaiseksi kokovertailuksi. Vasemmanpuoleisin harmaa läikkä tulisi olemaan päähenkilö tämän seisoessa suorassa, joten tämä tulee kohtaamaan kovia haasteita.

Jatkan näiden neljän kehittämistä omiin uomiinsa pelin valmistumisprosessin mennessä eteenpäin, mutta opparin puitteissa he ovat nyt tulleet tiensä päähän.



2.5 Muut hahmot

Saatuani päähahmot valmiiksi halusin jatkaa vielä projektia vielä hieman pidemmälle, joten päätin lähteä hahmottelemaan ja luonnostelemaan muita mahdollisia hahmoja peliin. En pyri viemään näitä vielä tässä vaiheessa kovin pitkälle kuvallisella puolella, mutta pyrin luomaan jo tässä vaiheessa hahmoille tarinallista pohjaa ja jälleen kerran kuvaamaan työprosessiani.

2.5.1 Ystävälliset sivuhahmot

Aloin miettimään ystävällisiä tai neutraaleja hahmoja jo alkuvaiheessa, ja tein niistä kevyen listan. Koska päähahmo on metsänpeikko, arvioin että yhtenäisyyden säilyttämiseksi olisi järkevää pitää kaikki peikonsukuiset samalla puolella, eli päähahmon ystävinä. Tähän kuuluisivat siis muut metsänpeikot, vuorenpeikot ja tontut. Näkeistä en ole vielä varma, ne voisivat toisaalta olla myös mielenkiintoisia vihollisia, joten luultavasti pidän ne kuitenkin vihollisten puolella. Väärinkäsitysten välttämiseksi voin kehittää näiden ulkonäköä tarpeeksi erottuvaksi.

Halusin lisätä myös jonkinlaisia haltioita, ja näistä löytyykin mainintaa eniten Islannissa. Nuoremassa Eddassa on mainintaa esimerkiksi svartálfar, dökkálfar ja ljósálfar-nimisistä haltialajeista. Vapaasti suomennettuna ne ovat ‘mustat haltiat’, ‘pimeät haltiat’ ja ‘valohaltiat’. Ilmeisesti mustat haltiat on tulkittu synonyymiksi kääpiöille, joten näitä tulee varmasti näkymään.

Pimeät haltiat elävät Eddan mukaan maalla, eli midgardissa, joten näistä voisi tehdä myös jonkinlaisen metsänhaltiavariaation. Muuten pimeitä haltioita voisi olla samalla tavalla ‘asutuksissa’, kuten ihmisiäkin.

Valohaltioita tuskin tulee itse pelissä näkymään. Ilmeisesti nämä elävät vain Álfheimrissa, valohaltioiden asuinsijassa, ja näitä katsoessa on kuin katsoisi aurinkoon. Joten heitä voisin käyttää eräänlaisena kaukaisena ylimystönä, joita maanpäälliset katsovat ylöspäin kuten jumaliakin. Itse pelissä nämä tulevat tuskin esiintymään muualla kuin mainintoina ja kuvina.

Halusin myös tehdä joitakin metsäneläimiä ystävällisiksi, tai edes neutraaleiksi. Tällaisia voisivat olla esimerkiksi peurat ja kauriit, ja pienet eläimet, kuten oravat ja siilit. Päähenkilö pystyisi myös puhumaan näiden kanssa ja ne voisivat myös auttaa joissakin tehtävissä, jotta pelimekaniikkaan saa uusia puolia.



2.5.2 Viholliset

Erilaisia vihollisia tulee Cchangelingissä olemaan runsaasti, sillä pelin päämekaniikka kuitenkin on seikkailun lisäksi taistelu. Kuten muukin peli, vihollisetkin tulevat pohjautumaan suuresti sekä luontoon että skandinaaviseen mytologiaan. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaaja tulee kohtaamaan sekä eläimiä, että erinäisiä taruolentoja. Pitäähän pelissä olla muutakin sisältöä, kuin ystävälliset olennot, pääviholliset ja tyhjä maailma. Tässä luvussa käsittelemäni luonnokset ja ideat on siis tarkoitettu siihen, että kyseisiä olentoja löytyy vapaasti kentistä vaeltamassa. Ne eivät ole niin tarinallisesti tärkeitä, että ne tarvitsisivat kaikki oman mallin tai erikoiskenttää.

Kentissä, joissa tapahtumapaikka on metsän reunalla, tai pelloilla, vihollisiksi luultavasti valikoituu myös ihmisiä, kuten esimerkiksi peltojaan hoitavia maanviljelijöitä tai metsureita. Näiden lisäksi helpoimmissa kentissä tulee näkymään pienempiä metsäneläimiä tai kohtuu 'simppeleitä' vihollisia, kuten susia ja ihmisten kouluttamia koiria.

Syvennemmälle metsään mentäessä pelaaja tulee tapaamaan ensimmäiset 'taruolennot', kuten keijutulen (oikealla fairy fire), jonka hyökkäävyyden pystyy määrittämään pidemmältäkin tulen värin ja muodon perusteella. Muunlaisia niin sanottuja 'harmaan alueen vihollisia', jotka voivat olla sekä neutraaleja että vihollisia, tulee yhdistämään sama värin tunnistettavuuden seikka. Vaikka malli olisi sama, mahdollinen hyökkäävyys määritetty tekstuurien kautta.

Metsänelävinä olevat viholliset aion määrittää simppeleiksi; metsästäjät tulevat olemaan vihollisia, kuten karhut, sudet ja mäyrät. Samoin yleisesti tiedossa olevat aggressiiviset eläimet, kuten esimerkiksi metsäkarju ja reviiriään puolustava uroshirvi. Näin pelaaja ei hämmenny joutuessaan tappelemaan verenhimoista bambia vastaan.



Kuten aiemmin mainittua, myös tarueläimiä tulee esiintymään perusvihollisina. Näiden tyypit tulevat olemaan sidonnaisia kenttiin. Esimerkiksi ihmissusia tulee esiintymään vain ihmisasutusten lähellä, ja ihtiriekkoja hautojensa lähellä. Sillä tavalla myyttisistä olennoista tulee hieman spesiaalimpia vihollisia, ja pelaajalle tunnistettavampia.

Koska pelissä on neljä osiota ja jokaisella päävihollinen, joka käyttää erilaista pelimekaniikkaa, on järkevä esitellä teemalle ja päävihollisen mekaniikkaan sopivia vihollisia vasta tietyn osan alkaessa. Tällöin myös pelaajan mielenkiinto pysyy, kun uusia vihollisia esitellään tasaiseen tahtiin. Esimerkiksi talvikentissä voidaan esitellä nopeita ja ryntäystä käyttäviä vihollisia, kuten susia ja ihmissusia. Keväällä, ennen Iku-tursoa, esiteltäisiin vesikentät ja vedessä esiintyvät viholliset. Kesällä, ennen Kokkoa, tulisi lentäviä vihollisia, kuten kotkia ja pöllöjä. Syksyn koittaessa taas pelaajalle esiteltäisiin monitasoiset, massiiviset viholliset, kuten esimerkiksi jätit.

Vieressä luonnos ihtiriekosta.



YHTEENVETO

Changelingin työstäminen opinnäytetyöhön on ollut yllättävän mukava ja palkitseva kokemus. Olin pelännyt opinnäytetyön tekemistä, niin kuin varmasti jokainen opiskelija jossakin vaiheessa, ja pahin pelkoni oli se, että mielenkiintoni lopahtaa puolessa välissä enkä saisi loppujen lopuksi mitään järkevää tehtyä. Kuitenkin, vaikka projekti koki ison tyylimuutoksen ja aikataulusuunnitelmani menivät uusiksi saatuani alan työpaikan, olen iloinen että sain työni tehtyä tälle tasolle.

Kaikista tyytyväisin olen kuitenkin siihen, että sain kehitettyä tarinankerrontaan pohjautuvaa konseptitaidettani, ja jokaisella hahmolla on vahva tarinallinen pohja siihen, miksi ne näyttävät miltäkin ja käyttäytyvät tietyllä tavalla. Seuraava askeleeni on selvittää, miten voisin kehittää tätä taitoa pidemmälle, ja rakentaa Changelingin niin, että kaikki projektissa oleva olisi tehty samalla tavalla; tarina edellä.

Itse projekti tulee jatkumaan ja valmistuman omalla ajallaan opinnäytetyön jälkeenkin ja toivon, että saamme sen jokin päivä julkaisuvalmiiksi. Tehty työ kuitenkin täytti tarkoituksensa erinomaisesti. Opin valtavasti tutkittuani ammattilaisten kirjoituksia ja vinkkejä hahmojen konseptoinnista, ja mikä tärkeintä, sain siitä vahvaa intoa pyrkiä itse paremmaksi. Nyt, kun yleistämykseni konseptitaiteesta on parantunut, olen valmis kehittymään lisää.

Koen, että tulokseni ja selostukset hahmojen konseptoinnissa käytävistä työkaluista ovat kohtuu yleispäteviä, sillä ne pohjautuvat kuitenkin muodon ja värin yleissääntöihin aina varioivien muotojen kiinnostavuudesta värioppiin. Kunnolliset pohjatyökalut antavat hyvän perustuksen omalle kehittymiselle.

Projektissa käyttämäni tekniikoista oleman hieman vaikeissa tunnelmissa. Esittelin alussa monta hienoa tekniikkaa, mutta koska minulla oli suurimmasta osasta hahmoista jo kohtuu selkeä kuva päässäni, hyppäsin välillä yli esittelemistäni työkaluista. Siluettitekniikka on tekniikka, mitä käytin varmasti eniten, ja olenkin tyytyväinen että pääsin harjoittelemaan sitä näin monella erilaisella hahmolla. Mutta tämänkin projektin edetessä olen huomannut yhden seikan; pidän kuitenkin perinteisestä luonnostelusta. Olen aloittanut piirtämisen lyijykynällä ja paperilla, ja olen vasta hiljattain hitaasti siirtynyt digitaaliseen maalaukseen viimeisten vuosien aikana. Huomaan kuitenkin, että kaipaen yhä valtavasti paperille piirtämistä. Siksi pyrin kuitenkin aina luonnostelemaan edes jossakin vaiheessa projekteja asioita paperille.

Olen hyvin iloinen siitä, että sain myös tekemäni virheet dokumentoitua projektiin mukaan. Ja vielä tyytyväisempi olen siitä, että sain ne käsiteltyä ja kehitettyä hahmot vielä niistä eteenpäin. Suurin virheeni sekä saavutukseni onkin mielestäni oman vaiston seuraaminen; esimerkiksi Surmaa suunnitlessani minulla oli jo jonkun aikaa aavistus siitä, että konsepti lähti väärään suuntaan, mutta en uskonut siihen ennen kuin konsepti oli melkein valmis. Tärkeintä kuitenkin oli, että uskoin siihen loppujen lopuksi.

Kuten hyvin on tiedossa, kaikki eivät aina mene niin kuin pitäisi, enkä usko, että sille voi yhtään mitään. Vähintään inhimillisiä virhearvioita nimitäin sattuu jokaiselle. Mutta kehittyäkseen nämä virheet pitää oppia hyväksymään, analysoimaan ja korjaamaan, sekä niistä pitää oppia jotakin. Surman tapauksessa ymmärsin sen, että kehittämäni konsepti ei toiminut monessaakaan suhteessa, hyväksyin sen, ja korjasin asian, enkä lähtenyt itsepäisesti jatkamaan ja pysymään suunnitelmassa, sillä olin käyttänyt siihen jo niin paljon aikaa. Juuri tämä, virheiden käsittelemisen taito, erottaa mielestäni ammattilaisen ja aloittelijan toisistaan. Itse olen tätä taitoa vielä kehittämässä, mutta tämän projektin jälkeen huomaan, että olen menossa oikeaan suuntaan.

Opinnäytetyön tekemisen jälkeen ja työelämän pelialalla alkaessa myös urasuunnitelmani on konkretisoitunut. Vaikka pidänkin konseptoisesta, haluan myös käsitellä peleihin tulevaa taiteellista kokonaisuutta, enkä työskennellä vain yhden osan parissa. Siksi haluankin tähdätä pelien art directoriksi. Varmaa on, että siihen päästäkseni tarvitsen vielä usean vuoden kokemusta sekä 3Dstä ja konseptoisesta, ja varmasti myös kymmenestä muusta osa-alueesta, mutta siihen haluan pyrkiä. Changelingin alettua ollessani vastuussa koko projektin taiteellisesta ilmeestä huomaan, miten mahtavaa on päästä kehittämään jotakin oman taiteellisen näkemyksensä pohjalta.

Toivon, että pääsen tekemään sitä vielä joskus työkseni.

Kirjalliset lähteet

- Suomen kirjallisuuden seura. 1880. Suomen kansan muinaisia loitsurunoja. Uusintapainos. Helsinki: Salakirjat. Suomalaisen kirjallisuuden seuran toimituksia 62. osa. [Viitattu 12.2.2018]
- Lönnrot, E. 1849. Suomen kirjallisuuden seura. Kalevala. Verk-
kodokumentti. [Viitattu 12.2.2018] Saatavissa: <http://neba.finlit.fi/kalevala/index.php?m=7&l=1>
- Eilola, J. 2002. Noitia ja Blåkullaa koskevat mielikuvat Ruotsissa ja Suomessa. [Verkkodokumentti]. Mirator. [Viitattu 12.2.2018] Saatavissa: <http://web.archive.org/web/20060926034619/http://www.cc.jyu.fi/~mirator/pdf/Eilola.pdf>
- Silver, S. 2017. The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design. [Viitattu 30.3.2018]
- Kauppinen, T. 2014. Uskottavien fiktiivisten olentojen suunnittelu ja maalaus. [Verkkodokumentti]. AMK-opinnäytetyö. Kajaanin ammattikorkeakoulu, tietojenkäsittelyn koulutusohjelma. Kajaani. [Viitattu 30.3.2018] Saatavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2014120818942>
- Concept Art Empire. Introduction To Thumbnailing And Quick Sketching [Verkkodokumentti]. Verkkoartikkeli. [Viitattu 2.4.2018] Saatavissa: <https://conceptartempire.com/intro-to-thumbnail-sketching/>
- Brunet, M. 2013. How to create a good color palette. [Videotutoriaali]. Youtube. [Viitattu 2.4.2028] Saatavissa: https://www.youtube.com/watch?annotation_id=annotation_980988823&feature=iv&index=4&list=PLzDE6rf7BxBIqHRgUJFR7vGouet-kQM4dW&src_vid=OvSwG3M-9Lo&v=6EL-ySIQIZY

Kuvalähteet

Sivu 9:

Moon Studios GmbH. 2015. Steam. [Viitattu 9.3.2018].
Saatavissa: http://store.steampowered.com/app/261570/Ori_and_the_Blind_Forest/

EA. 2015. Instant Gaming. [Viitattu 9.3.2018]. Saatavissa:
<https://www.instant-gaming.com/it/1226-comprare-key-origin-dragon-age-inquisition-trespasser/>

Sivu 10:

Satoshi Matsuura. 2017. Artstation. [Viitattu 9.3.2017]. Saatavissa: <https://www.artstation.com/artwork/Vxazb>

Nintendo. 2017. Nintendo Wire. . Saatavissa: <https://nintendo-wire.com/news/2017/03/19/nintendo-wire-teams-favorite-secondary-characters-breath-wild/>

Sivu 11:

Jeff Simpson. 2017. Artstation. [Viitattu 9.3.2018]. Saatavissa: <https://www.artstation.com/artwork/KZnaG>

Sivu 12:

Dominique Louis. 2000. Pinterest. [Viitattu 30.3.2018] Saatavissa: <https://i.pinimg.com/736x/ba/71/b2/ba71b294e85f1c125021c921ba85ff63--color-script-color-composition.jpg>

Sivu 13:

Aaron -. 2011. Luniere. [Viitattu 9.3.2018]. Saatavissa: <http://www.luniere.com/2011/11/06/kwon-design-sketches/>

Sivu 14:

Abraham Lee. Abraham Lee. [Viitattu 9.3.2018]. Saatavissa: <http://www.abeleeconceptart.com/sketches/rx4dy4cygfr-sunzm9guy3ko94i3rtw>

Sivu 16:

Arnold Tsang. 2015 ja 2016. Artstation. [Viitattu 9.3.2018].
Saatavissa: <https://www.artstation.com/artwork/v1gxx> ja <https://www.artstation.com/artwork/1NmZG>

Sivu 15:

Konstantin Maystrenko. 2017. Artstation. [Viitattu 9.3.2018].
Saatavissa: <https://www.artstation.com/artwork/a49ro>



LITTEET





















